

**PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* SEBAGAI
MEDIA BERIBADAH TERHADAP RELIGIUSITAS REMAJA
KARANG TARUNA PLOMBOKAN SEMARANG**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial Islam (S.Sos)
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)

Oleh:

Enggar Erwanto Mertias

1401026002

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2020

NOTA PEMBIMBING

Lamp. : 5 (lima) eksemplar
Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Walisongo Semarang
Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan melakukan perbaikan sebagaimana mestinya, maka kami menyatakan bahwa naskah skripsi saudara :

Nama : Enggar Erwanto Mertias
NIM : 1401026002
Fakultas : Dakwah & Komunikasi
Jurusan/ Konsentrasi : KPI / TV Dakwah
Judul : Pengaruh Penggunaan *Smartphone* sebagai Media Beribadah terhadap Religiusitas Remaja Karang Taruna Plombokan Semarang

Dengan ini kami setuju, dan mohon agar segera diujikan.
Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

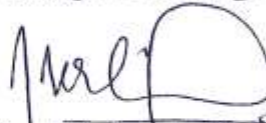
Semarang, 11 Maret 2020

Bidang Substansi Materi



Dr. H. Najahan Musyafak, M.A
NIP. 19701020/199503 1 001

Pembimbing,
Bidang Metodologi dan Tata Tulis



Dra. Hj. Amelia Rahmi, M.Pd
NIP. 19660209 199303 2 003

SKRIPSI

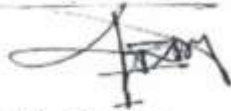
PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* SEBAGAI MEDIA BERIBADAH TERHADAP RELIGIUSITAS REMAJA KARANG TARUNA PLOMBOKAN SEMARANG

Disusun Oleh
ENGGAR ERVANTO MERTIAS
(1401026002)

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Maret 2020 dan dinyatakan telah lulus memenuhi syarat
guna memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Susunan Dewan Penguji

Ketua sidang / Penguji I



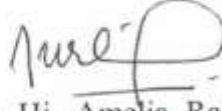
H. M. Alfandi, M. Ag
NIP. 19710830 199703 1 003

Penguji III



Drs. H. Ahmad Anas, M. Ag
NIP. 19660513 199303 1 002

Sekretaris sidang / Penguji II



Dra. Hj. Amelia Rahmi, M.Pd
NIP. 19660209 199303 2 003

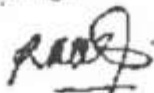
Penguji IV



Nilnan Ni'mah, M.S.I
NIP. 19800202 200901 2 003

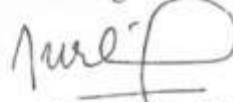
Mengetahui

Pembimbing I



Dr. H. Najahan Musyafak, M.A
NIP. 19701020 199503 1 001

Pembimbing II



Dra. Hj. Amelia Rahmi, M.Pd
NIP. 19660209 199303 2 003

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Pada tanggal 18 Maret 2020



Dr. H. Ilyas Supena, M.Ag
NIP. 19720410 200112 1 003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa penelitian skripsi ini adalah murni hasil kerja saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi di lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum / tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan di dalam tulisan dan daftar pustaka.

Semarang, 11 Maret 2020



Enggar Erwanto Mertias
NIM: 1401026002

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Sholawat serta salam marilah kita panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita termasuk umatnya yang mendapatkan syafaat. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* sebagai Media Beribadah terhadap Religiusitas Remaja Karang Taruna Plombokan Semarang” ini disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial dalam Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Dalam proses pembuatan skripsi ini penulis memperoleh dukungan, bimbingan dan nasehat dari berbagai pihak baik moril maupun materiil. Oleh karena itu dengan segala ketulusan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M. Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. Bapak Dr. Ilyas Supena, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang.
3. Bapak H. M. Alfandi, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Walisongo Semarang.
4. Ibu Nilnan Ni'mah, M.S.I., selaku Wakil Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Walisongo Semarang.
5. Ibu Dra. Hj. Amelia Rahmi M.A selaku wali dosen sekaligus Pembimbing 2.
6. Bapak Drs. H. Najahan Musyafak M.A selaku Pembimbing 1.
7. Ibunda terhebat saya, Ibu Mulyo Kinasih yang menjadi alasan terkuat penulis untuk segera menyelesaikan skripsi.
8. Safitri Mertiyas, selaku kakak kandung penulis.
9. Bapak Ahmad Munif, selaku Lurah Plombokan yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.

10. Karang Taruna Plombokan yang telah bersedia menjadi responden penelitian.
11. Almamaterku tercinta Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang
12. Sahabat seperjuangan KPI angkatan 2014
13. SKM Amanat dan Walisongo TV, selaku tempat penulis dalam berorganisasi.
14. Line Pictures, selaku tempat penulis berkarya.
15. Teman – teman KKN di Kelurahan Sadeng tahun 2018.
16. Mas Valid Jogja TV, seseorang yang telah memberikan kesempatan dan pengalaman berharga kepada penulis untuk terjun langsung di dunia pertelevisian dalam bidang editing video.
17. Mba Kidwi dan Mba Zia, kakak senior yang telah membimbing serta mengarahkan penulis dengan ikhlas dan sabar.
18. Lindha Mardiana, Eka WH, Hikmatuzzakia, Annisa Rahma, dan Khoirunnisa Putri. Secara khusus penulis ucapkan terimakasih.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan penulisan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat khususnya untuk para pembaca dan untuk masyarakat pada umumnya.

Semarang, 6 Maret 2020

Penulis,

Enggar Ervanto Mertias

1401026002

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah robbil Alamin

Atas berkat rahmat Allah SWT serta dukungan dari berbagai pihak alhamdulillah membuat penulis mampu menyelesaikan penelitian skripsi ini. Dengan segala hormat dan ketulusan hati penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Ibuku Mulyo Kinasih, yang telah menjadi penopang dalam hidup penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah berkat kerja keras, doa, dan bimbingan beliau.
2. Kakakku Safitri Mertiyas, yang memberi semangat serta dukungan penuh sehingga penulis termotivasi untuk segera menyelesaikan penelitian skripsi.
3. Mbah Cas, Om Toto, Bulik Yani dan Bulik Titi. Secara khusus penulis ucapkan terimakasih
4. Ibu Amel, selaku wali dosen yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan tanggungjawab.
5. W.M.A

MOTTO

“Dan Dia (Allah) melihat kamu kebingungan, lalu memberikanmu petunjuk“

~ (QS – Ad-Duha 93:7) ~

“Barang sing ketok, mesti iso dikerjake. (Sesuatu yang terlihat pasti bisa dikerjakan)“

~ (Mulyo Kinasih, Ibuku) ~

“Orang – orang yang nekat, mereka punya dua keuntungan. Pengalaman ketika mereka salah, dan kesuksesan ketika mereka benar“

~ (Enggar Erwanto Mertias) ~

ABSTRAK

Enggar Ervanto Mertias, 1401026002, pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah terhadap religiusitas remaja karang taruna Plombokan Semarang.

Smartphone adalah media baru (*new media*) yang masif digunakan oleh masyarakat khususnya para remaja. Kecanggihan teknologi memungkinkan *smartphone* untuk melakukan konvergensi media seperti menonton video, membaca berita *online*, mendengarkan musik, akses internet serta memiliki kemampuan layaknya komputer mini. Ironisnya remaja yang tergabung dalam karang taruna di Kelurahan Plombokan Semarang belum bisa memanfaatkan *smartphone* dengan bijak. 23 dari total 45 anggota karang taruna terindikasi kecanduan *smartphone* untuk bermain *game online* serta lima orang di antaranya menyimpan aplikasi “Simontok” yaitu aplikasi yang menyediakan video pornografi berbasis *online*. Akibatnya waktu ibadah seperti sholat lima waktu dan mengaji sering terlalaikan. Dalam penelitian ini penulis ingin mencari tahu jika *smartphone* digunakan untuk sarana beribadah apakah memiliki pengaruh terhadap religiusitas para remaja atau tidak. Oleh karena itu materi pembahasan dalam penelitian ini yaitu adakah pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah terhadap religiusitas remaja karang taruna Kelurahan Plombokan ?

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimental dengan jenis *one-group pre-post tes design*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner untuk menghasilkan data primer. Data yang sudah terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan uji t tabel dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Melalui penelitian ini penulis ingin mengetahui adakah pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah terhadap religiusitas remaja karang taruna Kelurahan Plombokan.

Berdasarkan uji signifikansi diketahui bahwa nilai F hitung = 43,529 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, artinya ada pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Koefisien korelasi (R) antara variabel X (penggunaan *smartphone*) dengan Variabel Y (religiusitas) sebesar 0,821 dan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,675. Artinya penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah memiliki pengaruh terhadap religiusitas remaja karang taruna sebesar 0,675 atau 67,5%. Berdasarkan perhitungan statistik uji t diketahui bahwa nilai t hitung $6,598 > t$ tabel 2,080 artinya koefisien regresi signifikan, sehingga dapat disimpulkan hasil temuan dalam penelitian ini yaitu 1) penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap religiusitas remaja karang taruna di Kelurahan Plombokan Semarang. 2) dari total 23 responden terdapat 9 responden yang mengalami peningkatan religiusitas tinggi, 13 responden mengalami peningkatan religiusitas yang sedang, dan 1 responden mengalami peningkatan religiusitas yang rendah.

Kata Kunci : Pengaruh, *Smartphone*, Remaja.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO.....	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Tinjauan Pustaka	5
 BAB II PENGGUNAAN SMARTPHONE, RELIGIUSITAS, REMAJA,	
DAN PENGARUH MEDIA.....	10
A. Penggunaan <i>Smartphone</i>	10
1. Definisi Penggunaan	10
2. Definisi <i>Smartphone</i>	10
3. Jenis – Jenis <i>Smartphone</i>	11
4. Fungsi <i>Smartphone</i>	12
B. Pengaruh Media.....	12
1. Definisi Pengaruh.....	12
2. Definisi Media.....	13
3. Jenis – Jenis Media.. ..	13

4. Fungsi Media.....	15
5. Pengaruh Positif Media.....	15
6. Pengaruh Negatif Media	16
7. Teori Jarum Hipodermik	16
C. Religiusitas.....	17
1. Definisi Religiusitas.....	17
2. Teori Glock dan Stark.....	18
3. Faktor yang Mempengaruhi Religiusitas	19
D. Remaja Karang Taruna	20
1. Definisi Remaja	20
2. Karakteristik Masa Remaja	21
3. Karang Taruna	22
E. Hipotesis.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	26
B. Definisi Konseptual.....	29
C. Definisi Operasional.....	29
D. Sumber dan Jenis Data	31
E. Populasi.....	32
F. Sampel.....	32
G. Teknik Pengumpulan Data	33
H. Validitas dan Reliabilitas Data.....	37
I. Teknik Analisis data.....	37
BAB IV PENGGUNAAN <i>SMARTPHONE</i> REMAJA KARANG TARUNA	
KELURAHAN PLOMBOKAN.....	42
A. Profil Kelurahan Plombokan	42
B. Geografi dan Monografi	43
C. Sejarah Karang taruna Kelurahan Plombokan.....	43
D. Latar Belakang Kehidupan Remaja Karang Taruna	45

1. Pendidikan.....	45
2. Keagamaan.....	46
3. Sosial.....	47
4. Daftar Profil Responden	48

BAB V ANALISIS PENINGKATAN RELIGIUSITAS REMAJA KARANG

TARUNA KELURAHAN PLOMBOKAN	49
A. Deskripsi Data.....	49
1. Uji Validitas dan Reliabilitas	49
B. Data Hasil Skala Variabel X dan Y.....	77
C. Analisis Data.....	83
1. Analisis Peningkatan Religiusitas	83
2. Uji Prasyarat Analisis	84
3. Uji Hipotesis.....	86
D. Pembahasan Hasil Penelitian	90

BAB VI PENUTUP	93
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran – saran.....	93
C. Penutup.....	94

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN – LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain Penelitian <i>One Group Pretest Posttest Design</i>	27
Tabel 2. Skor Item.....	34
Tabel 3. Kisi – kisi Skala Penggunaan Smartphone	34
Tabel 4. Kisi – kisi Skala Religiusitas Remaja.....	36
Tabel 5. Pembagian Skor Gain.....	39
Tabel 6. Jumlah anggota dan pengurus	44
Tabel 7. Jumlah responden yang memenuhi kriteria penelitian	44
Tabel 8. Responden berdasarkan pendidikan	46
Tabel 9. Profil Responden.....	48
Tabel 10. Data Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel X	50
Tabel 11. Hasil Uji Validitas Penggunaan Smartphone.....	51
Tabel 12. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X.....	52
Tabel 13. Data Uji Validitas dan Veliabilitas Variabel Y	53
Tabel 14. Hasil Uji Validitas Religiusitas	54
Tabel 15. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y	55
Tabel 16. Variabel X (Skala Penggunaan Smartphone).....	56
Tabel 17. Variabel Y (Skala Religiusitas Remaja)	56
Tabel 18. Data Hasil Pretest.....	57
Tabel 19. Pembagian Kelas Interval.....	57
Tabel 20. Data Hasil Indikator Aktivitas Variabel X Pretest	58
Tabel 21. Hasil Indikator Aktivitas Penggunaan Smartphone	59
Tabel 22. Data Hasil Indikator Durasi Variabel X Pretest.....	59
Tabel 23. Hasil Indikator Durasi Penggunaan Smartphone.....	60
Tabel 24. Data Hasil Indikator Frekuensi Variabel X Pretest.....	60
Tabel 25. Hasil Indikator Frekuensi Penggunaan Smartphone.....	61
Tabel 26. Data Hasil Indikator Keyakinan Variabel Y Pretest	61
Tabel 27. Hasil Indikator Keyakinan Variabel Religiusitas.....	62
Tabel 28. Data Hasil Indikator Beribadah Variabel Y Pretest	62

Tabel 29. Hasil Indikator Beribadah Variabel Religiusitas	63
Tabel 30. Data Hasil Indikator Ihsan Variabel Y Pretest.....	63
Tabel 31. Hasil Indikator Ihsan Variabel Religiusitas.....	64
Tabel 32. Data Hasil Indikator Pengetahuan Variabel Y Pretest	64
Tabel 33. Hasil Indikator Pengetahuan Variabel Religiusitas.....	65
Tabel 34. Data Hasil Indikator Konsekuensi Variabel Y Pretest	65
Tabel 35. Hasil Indikator Konsekuensi Variabel Religiusitas.....	66
Tabel 36. Data Hasil Posttest.....	66
Tabel 37. Data Hasil Indikator Aktivitas Variabel X Posttest.....	67
Tabel 38. Hasil Indikator Aktivitas Penggunaan Smartphone	68
Tabel 39. Data Hasil Indikator Durasi Variabel X Posttest	68
Tabel 40. Hasil Indikator Durasi Penggunaan Smartphone	69
Tabel 41. Data Hasil Indikator Frekuensi Variabel X Posttest	69
Tabel 42. Hasil Indikator Frekuensi Penggunaan Smartphone.....	70
Tabel 43. Data Hasil Indikator Keyakinan Variabel Y Posttest.....	70
Tabel 44. Hasil Indikator Keyakinan Variabel Religiusitas.....	71
Tabel 45. Data Hasil Indikator Beribadah Variabel Y Posttest.....	71
Tabel 46. Hasil Indikator Beribadah Variabel Religiusitas	72
Tabel 47. Data Hasil Indikator Ihsan Variabel Y Posttest	72
Tabel 48. Hasil Indikator Ihsan Variabel Religiusitas	73
Tabel 49. Data Hasil Indikator Pengetahuan Variabel Y Posttest.....	73
Tabel 50. Hasil Indikator Pengetahuan Variabel Religiusitas.....	74
Tabel 51. Data Hasil Indikator Konsekuensi Variabel Y Posttest.....	74
Tabel 52. Hasil Indikator Konsekuensi Variabel Religiusitas	75
Tabel 53. Nilai rata – rata penggunaan smartphone (variabel X).....	76
Tabel 54. Nilai rata – rata religiusitas (variabel Y)	77
Tabel 55 Total nilai penggunaan smartphone dan religiusitas	78
Tabel 56. Hasil nilai rata – rata dan standar deviasi (pretest dan posttest)	79
Tabel 57. Rumus Perhitungan Interval 3 Kategori	79
Tabel 58. Rumus Perhitungan Interval 3 Kategori.....	80
Tabel 59. Pembagian Interval Variabel X Pretest	80

Tabel 60. Rumus Perhitungan Interval 3 Kategori	81
Tabel 61. Pembagian Interval Variabel X Posttest	81
Tabel 62. Rumus Perhitungan Interval 3 Kategori	81
Tabel 63. Pembagian Interval Variabel X Pretest	82
Tabel 64. Rumus Perhitungan Interval 3 Kategori	82
Tabel 65. Pembagian Interval Variabel X Pretest.....	82
Tabel 66. Hasil nilai rata – rata dan standar deviasi (pretest dan posttest)	83
Tabel 67. Pembagian Skor Gain.	84
Tabel 68. Pembagian Skor Gain..	84
Tabel 69. Hasil Uji Normalitas Data	85
Tabel 70. Hasil Uji Linearitas Data	86
Tabel 71. Tabel Korelasi Variabel X dan Y.....	87
Tabel 72. Tabel Anova.....	88
Tabel 73. Tabel Summary.....	88
Tabel 74. Tabel koefisien regresi.....	89
Tabel 75. Model Persamaan Regresi	89
Tabel 76. Rumus t tabel.....	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era revolusi industri 4.0 saat ini teknologi tumbuh dan berkembang begitu pesat sehingga berdampak pada perubahan yang signifikan di hampir setiap lini dalam kehidupan manusia. Misalnya dari segi komunikasi, pendidikan, sosial, ekonomi, transportasi, hiburan bahkan dalam segi ibadah. Teknologi yang canggih mampu memenuhi kebutuhan manusia secara lebih efektif dan efisien. Indonesia sebagai negara berkembang tak luput terkena bonus demografi ini. Salah satu produk hasil teknologi informasi dan komunikasi yang masif digunakan oleh mayoritas masyarakat Indonesia adalah *smartphone*. *Smartphone* adalah media baru yang memiliki kemampuan sistem operasi layaknya komputer. Fitur – fitur di dalamnya mencakup audio video, aplikasi perkantoran, *global positioning system (GPS)*, musik, dan kamera. Munculnya jaringan internet, sosial media dan *game online* membuat *smartphone* mampu mengkonvergensi media – media elektronik lainnya.

Namun dibalik canggihnya teknologi *smartphone* ternyata memiliki beberapa sisi negatif. Remaja adalah pihak yang rentan terkena dampak negatif dari penggunaan *smartphone* sebab mereka cenderung lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi. Hal ini disebabkan karena mereka adalah generasi milenial yaitu generasi yang lahir dan tumbuh di tengah perkembangan teknologi komunikasi yang sangat pesat, terutama dalam satu dekade terakhir serta tingkat penetrasi teknologi digital dan internet yang juga semakin tinggi (Rachmaniar, 2018:3). Salah satu dampak negatif dari penggunaan *smartphone* terhadap remaja adalah kecanduan *game online*. Bobby Bodenheimer menjelaskan bahwa *game online* yaitu program permainan yang bersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan

gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer (Aditono, 2006:131-132). Selain kecanduan *game online* remaja juga rentan terpapar konten pornografi baik itu dalam segi produksi, distribusi maupun konsumsi. Pornografi diartikan sebagai penggambaran tubuh atau aktivitas perilaku seksual manusia secara terbuka dan ditujukan untuk memicu gairah seksual pada individu yang mengonsumsinya (Kurniawan, 2017).

Plombokan adalah salah satu kelurahan di Kota Semarang yang memiliki jumlah remaja usia produktif yang cukup banyak. Berdasarkan data monografi kelurahan tahun 2019 jumlah remaja dengan rentang usia 15 hingga 21 tahun sejumlah 351 orang. Mayoritas remaja di Kelurahan Plombokan adalah pengguna *smartphone*. Para remaja tersebut menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online* seperti *mobile legend*, *player unknow's battlegrounds (PUBG)*, dan *free fire*. Mereka bahkan membentuk sebuah grup whatsapp yang diberi nama “Merah Putih” untuk bermain *game online* bersama sama. Total sebanyak 58 anggota tergabung dalam grup whatsapp tersebut dan 23 di antaranya adalah remaja Karang Taruna Plombokan. Remaja Karang Taruna tersebut berkumpul pada malam hari di sebuah angkringan didekat Kelurahan Plombokan yang notabene menyediakan wifi gratis bagi masyarakat.

Ironisnya terdapat lima orang anggota karang taruna yang menyimpan aplikasi “Simontok” yaitu sebuah aplikasi yang menyediakan video pornografi berbasis online di dalam *smartphone* (Wawancara tanggal 31 Maret 2019). Sebagai remaja karang taruna ternyata belum bisa memanfaatkan layanan wifi gratis yang disediakan pihak pemerintah untuk hal – hal yang lebih bermanfaat padahal salah satu fungsi dari karang taruna adalah untuk memupuk generasi muda agar bersifat kreatif, inovatif, edukatif, produktif, dan ekonomis (Laroza, 2019:19). Anak – anak yang rata – rata masih duduk di bangku sekolah dasar (SD) pun setiap hari datang ke kantor kelurahan pada sore hari sampai menjelang pukul 12 malam hanya untuk bermain *game online* bersama teman -

temannya. Sedangkan para remaja karang taruna usia 15 hingga 23 tahun berkumpul di sebuah angkringan didekat Kelurahan Plombokan pada sore hari sampai menjelang waktu subuh. Kegiatan tersebut dilakukan hampir setiap hari, seolah menjadi rutinitas bagi remaja karang taruna di Kelurahan Plombokan.

Pengawasan yang ketat sudah dilakukan oleh para orang tua. Setiap malam mereka selalu datang ke kantor kelurahan atau angkringan untuk menyuruh anak – anaknya pulang. Hal tersebut hampir dilakukan setiap hari di karenakan sang anak selalu datang setiap hari untuk menggunakan layanan wifi gratis supaya bisa bermain *game online*. Efeknya adalah jika layanan wifi di kelurahan padam maka mereka harus mengeluarkan sejumlah uang untuk membeli kuota internet (paket data) agar tetap bisa bermain *game online*. Abdurrahman Khoiri, remaja SMK berusia 18 tahun telah menghabiskan uang sebesar dua juta rupiah (dalam waktu 8 bulan) untuk membeli kuota internet agar bisa bermain *game online*. Uang tersebut dia dapatkan dari menyisihkan uang saku sekolahnya kemudian digunakan untuk membeli paket data serta membeli sejumlah asesoris penunjang *game online*, terkadang dia juga meminta uang dari orang tua atau meminjam uang dari teman. Rahman Rifani, remaja SMA berusia 17 tahun rela menjual sejumlah barang miliknya seperti baju, dan sepatu agar bisa membeli paket data untuk bermain *game online* (Wawancara, tanggal 31 Maret 2019).

Remaja yang bermain *game online* secara intensif memiliki risiko kecanduan *game online*. Akibatnya aktivitas – aktivitas lainnya menjadi terabaikan. Ketika suara adzan maghrib berkumandang mereka masih asyik bermain hingga waktu sholat isya telah tiba mereka tetap melanjutkan permainan. Waktu ibadah khususnya sholat lima waktu seringkali terlalaikan. Selain sholat lima waktu, ibadah lainnya yang dilalaikan adalah puasa ramadhan. 9 dari 23 remaja karang taruna yang aktif bermain *smartphone* menyatakan tidak berpuasa di bulan ramadhan tahun 2018. (Wawancara, tanggal 31 Maret 2019). Berdasarkan penelitian

yang dilakukan oleh Siti Khoriyah (2018) yang meneliti tentang dampak bermain *game online* terhadap remaja menghasilkan temuan bahwa remaja yang kecanduan bermain *game online* memiliki kecenderungan melalaikan waktu ibadah khususnya sholat (Khoiriyah, 2019:84). Dalam pandangan agama islam penggunaan *smartphone* secara berlebihan juga termasuk membuang – buang waktu dengan percuma (mubadzir waktu), sedangkan dalam pandangan medis penggunaan *smartphone* secara berlebihan dapat mengakibatkan kerusakan pada mata.

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dipahami bahwa remaja karang taruna cukup intens dalam menggunakan *smartphone*. Intensitas tersebut berbanding terbalik dengan perilaku keagamaan (religiusitas) yang ditunjukkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu dalam penelitian ini penulis akan melakukan eksperimen terhadap responden. Penulis akan memberikan *treatment* berupa penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah, artinya memanfaatkan *smartphone* sebagai sarana untuk melakukan ibadah.

Perlakuan (*treatment*) yang penulis berikan kepada responden yaitu memberikan tontonan video ceramah dari kyai Miftah Maulana Habiburrahman atau yang lebih akrab dipanggil Gus Miftah dengan tema “Anak kurang ajar”. Penulis memilih Gus Miftah karena ketenaran dan retorika dakwah Gus Miftah yang mudah diterima oleh semua kalangan termasuk para remaja karang taruna Kelurahan Plombokan. Selain itu penulis juga memberikan tontonan video sholawat Gus Azmi dengan judul “Astaghfirullah”. Penulis memilih Gus Azmi karena kepopulerannya di kalangan milenial. *Treatment* yang terakhir yaitu meminta responden untuk membaca ayat – ayat Al-Qur’an (juz 30) namun jika responden tidak sanggup maka cukup mendengarkan murotal Al-Qur’an.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam sebuah skripsi yang berjudul pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah terhadap religiusitas remaja karang karuna Plombokan Semarang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus permasalahannya yaitu adakah pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah terhadap religiusitas remaja karang taruna Kelurahan Plombokan ?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian dalam skripsi ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis apakah penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah memiliki pengaruh positif terhadap religiusitas remaja karang taruna di Kelurahan Plombokan

2. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian pasti memiliki manfaat, begitu pula dengan penelitian ini yang mana manfaatnya sebagai berikut :

a) Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan bagi dunia akademik tentang pemanfaatan *smartphone* sebagai media beribadah

b) Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan para remaja dapat memanfaatkan *smartphone* untuk media beribadah

D. Tinjauan Pustaka

Untuk menghindari kesamaan terhadap penelitian yang telah ada sebelumnya, maka penulis mengadakan peninjauan terhadap penelitian-penelitian yang telah ada sebelumnya antara lain sebagai berikut :

Pertama, penelitian yang berjudul “*Pengaruh Gadget (Smartphone) bagi Kehidupan Keagamaan Mahasiswa (Studi Kasus pada Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer Prabumulih Sumatera selatan)*” oleh Yeni Yulia (2018), Dosen STMIK Prabumulih Sumatera

Selatan. Penelitian tersebut termasuk penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui seberapa besar pengaruh *gadget (smartphone)* bagi kehidupan keagamaan mahasiswa, dan untuk mengetahui kesetaraan sampel penelitian.

Hasil penelitian ini adalah 1) Sebanyak 14 orang dari keseluruhan data (40 orang) menyebutkan bahwa *gadget (smartphone)* itu tidak berpengaruh terhadap motivasi keagamaan seseorang atau mendorong seseorang untuk giat beribadah. Alasannya pun beragam, salah satu di antaranya ialah *gadget (smartphone)* itu malah memperlambat atau membuat seseorang lalai dalam beribadah, memang dia mempunyai aplikasi islam tetapi tetap saja adanya sarana tidak selalu membawa dampak yang positif. 2) Dan sisanya yaitu 26 orang menyatakan bahwa adanya *gadget (smartphone)* itu berpengaruh bahkan sangat berpengaruh terhadap kehidupan beragama (sisi religiusitas) dan membantu seseorang serta memotivasi untuk lebih giat beribadah. Siswa yang menyatakan berpengaruh juga mempunyai alasan masing-masing, misalnya: lebih mudah dan praktis kala membuka al-Qur'an lewat *gadget (smartphone)* karena tidak terlalu besar dan bisa dibuka kapanpun dan di manapun, dan juga di *gadget (smartphone)* memiliki aplikasi pengingat waktu sholat, jadi ketika jauh dari masjid kita dapat mengetahui waktu untuk sholat. 3) Sebanyak 33 orang merasa terbantu dengan penggunaan *gadget (smartphone)* dalam pengerjaan tugas - tugas perkuliahan karena mempermudah bagi mahasiswa dalam memperoleh informasi tanpa harus membeli buku-buku perkuliahan. 4) Namun ada 6 orang yang merasa dengan adanya *gadget (smartphone)* aktifitas sosial menjadi tidak pernah dilakukan karena sudah sibuk dengan *Gadget (smartphone)* masing-masing yang setiap waktu selalu dibawa.

Kedua, penelitian yang berjudul “*Pengaruh Aplikasi Islami di Gadget Terhadap Sisi Religiousitas Mahasiswa* oleh Sufia Widi Kasetyaningsih (2015), mahasiswa STMIK Duta Bangsa Surakarta. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan oleh aplikasi islami dalam gadget terhadap peningkatan religius mahasiswa

Hasilnya dari data keseluruhan sebanyak 40 orang, 14 orang menyebutkan bahwa gadget tidak berpengaruh terhadap motivasi keibadahan seseorang atau mendorong seseorang untuk giat beribadah dan 26 orang menyatakan bahwa adanya gadget itu berpengaruh bahkan sangat berpengaruh terhadap kehidupan beragama (sisi religiusitas) dan memotivasi untuk lebih giat beribadah sholat.

Ketiga, penelitian yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Sikap Keberagamaan Siswa Kelas XI Ma Al-Bidayah Candi Kec. Bandungan Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018*” oleh Evi Fatmasari (2018), mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Salatiga. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, di mana peneliti harus membagikan kuesioner kepada responden sebagai pengumpul data. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui variasi penggunaan media sosial siswa kelas XI MA Al-Bidayah, (2) mengetahui variasi sikap keberagamaan pada siswa kelas XI MA Al-Bidayah, dan (3) mengetahui pengaruh penggunaan media sosial terhadap sikap keberagamaan siswa kelas XI MA Al-Bidayah tahun pelajaran 2017/2018. Analisis data dilakukan dengan cara uji statistik, dan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media sosial terhadap sikap keberagamaan siswa, penulis menggunakan teknik analisis data koefisien korelasi *product moment*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media sosial oleh siswa kelas XI MA Al-Bidayah Bandungan tahun pelajaran 2017/2018 kategori sedang (56%) sejumlah 28 siswa dari 50 responden. Sikap keberagamaan siswa kelas XI MA Al-Bidayah Bandungan tahun pelajaran 2017/2018 berada pada kategori sedang (58%) sejumlah 29 siswa dari 50 responden. Pengaruh penggunaan media sosial terhadap sikap keberagamaan siswa kelas XI MA Al-Bidayah Bandungan tahun

pelajaran 2017/2018 telah dibuktikan dengan uji korelasi dan menunjukkan nilai r hitung sebesar 0,297. Dari responden 50 siswa, didapatkan derajat bebasnya 48 sehingga diketahui taraf signifikan 5% adalah sebesar 0,284 dan taraf signifikan 1% sebesar 0,368. Oleh karena itu, pada taraf signifikan 5% nilai r hitung $> r$ tabel dan pada taraf signifikan 1% nilai r hitung $< r$ tabel. Maka hasilnya adalah ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media sosial terhadap sikap keberagaman siswa MA Al-Bidayah Bandung 2017/2018 pada tabel product moment taraf signifikan 5%.

Keempat, penelitian yang berjudul “*Penggunaan Media Internet di Kalangan Remaja Untuk Mengembangkan Pemahaman Keislaman*” oleh Nurdin Abd Halim (2015), Dosen Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau. Jenis Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan teknik *Focus Group Discussion (FGD)* dan *Indepth Interview*. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui cara remaja mencari informasi dan mengembangkan pemahaman tentang keislaman melalui media Internet. 2) mengetahui cara remaja mengukur kredibilitas sumber informasi di Internet. 3) mengetahui cara remaja mengolah dan mengaplikasikan informasi untuk mengembangkan pemahaman tentang keislaman yang diperoleh dari media Internet.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa jaringan internet memberikan pengaruh yang besar dalam membentuk pola pikir remaja, dan media internet menentukan dan mengembangkan pemahaman mereka terhadap informasi yang mereka terima. Namun demikian didapati dalam kajian bahwa remaja yang mempunyai kepribadian yang baik dan tangguh tidak mudah diarahkan oleh media informasi, tetapi mereka dapat menentukan sendiri pandangan dan pemahaman mereka terhadap informasi yang diterima. Demikian halnya dalam mengembangkan pemahaman keagamaan dikalangan remaja adalah ditentukan oleh kepribadian, keterampilan dan pengetahuan dasar yang dimiliki remaja.

Jadi pengetahuan dasar, pendidikan akhlak dan kepribadian yang baik adalah menjadi modal bagi remaja dalam mengembangkan pengetahuan mereka melalui jaringan internet.

Kelima, penelitian yang berjudul “*Efektivitas Penggunaan Media Online Sebagai Sarana Dakwah*” oleh Fadly Usman (2016), Penelitian tersebut menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data kuesioner dan wawancara dengan 200 responden. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media online sebagai sarana dakwah. Dari hasil uji korelasi menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi lama penggunaan *smartphone* dengan aktifitas mencari informasi tentang dakwah Islam adalah 0.8035, bahkan 46% sangat sering mencari literatur tentang pengetahuan agama melalui media online. Hal ini menunjukkan bahwa materi-materi dakwah Islam yang disampaikan melalui media online sangat efektif, khususnya bagi pengguna telepon pintar atau *smartphone*.

Beberapa penelitian di atas mempunyai persamaan dan perbedaan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang diajukan sebelumnya terletak pada subyeknya yang sama yakni meneliti tentang produk teknologi (*Smartphone*, Internet dan media sosial). Perbedaannya terletak pada objek, teori, metode penelitian dan analisis data yang digunakan. jika penulis sebelumnya meneliti tentang dampak *gadget* atau media sosial terhadap sisi keagamaan peserta didik (mahasiswa dan siswa) sedangkan pada penelitian ini yang akan dikaji adalah pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah terhadap religiusitas remaja karang taruna.

BAB II

PENGUNAAN *SMARTPHONE*, RELIGIUSITAS, REMAJA, DAN PENGARUH MEDIA

A. Penggunaan *Smartphone*

1. Definisi Penggunaan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia penggunaan diartikan sebagai proses, cara perbuatan memakai sesuatu, pemakaian. (KBBI, 2002:852). Sedangkan Putra (2015:10) menjelaskan bahwa penggunaan sebagai aktivitas memakai sesuatu atau membeli sesuatu berupa barang dan jasa. Dari penjelasan tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa penggunaan adalah kegiatan untuk memakai atau mengambil manfaat nilai guna dari suatu barang atau dalam hal ini adalah *smartphone*. Ada beberapa indikator yang perlu diperhatikan terkait dengan penggunaan *smartphone*, yaitu :

a) Aktivitas

Aktivitas adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dengan cara mengoperasikan aplikasi - aplikasi di dalam *smartphone*

b) Intensitas

Intensitas adalah ukuran waktu yang menunjukkan seberapa sering seseorang menggunakan *smartphone*

c) Durasi

Durasi adalah ukuran waktu yang menunjukkan seberapa lama seseorang menggunakan *smartphone*

2. Definisi *Smartphone*

Williams dan Sawyer (2011:22) mendefinisikan *smartphone* sebagai telepon selular dengan menggunakan berbagai layanan seperti, memori, layar, *microprocessor*, dan modem bawaan. Sehingga fitur yang ada di *smartphone* ini terasa lebih lengkap di bandingkan dengan

fitur *handphone* lainnya. Gary B, Thomas J & Misty E (dalam Lutfiansyah, 2016:34) menjelaskan bahwa *smartphone* adalah telepon yang *internet enabled* yang biasanya menyediakan fungsi *personal digital assasint* (PDA), seperti fitur kalender, agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan. Dari dua penjelasan tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa *smartphone* adalah inovasi terbaru dari *handphone* dengan kemampuan yang lebih baik serta fitur yang canggih sehingga dapat menunjang keperluan multimedia layaknya komputer.

Pengguna *smartphone* seakan telah membudaya di masyarakat Indonesia (Firdaus, 2015:12). Fitur – fitur canggih yang ditawarkan menjadi magnet bagi masyarakat untuk berlomba memilikinya. *Smartphone* memiliki beberapa fitur yang membedakannya dengan telepon genggam lainnya. Fitur – fitur tersebut antara lain sistem operasi, aplikasi, internet, *qwerty keyboard*, *e-mail*, *touch screen*, kamera, dan *Quick Respons Qode* (QR Code).

3. Jenis – Jenis *Smartphone*

Jenis – Jenis *smartphone* berdasarkan sistem operasi adalah sebagai berikut :

a) Android OS

Android OS adalah sebuah sistem operasi *mobile* yang diperuntukan bagi *smartphone* dan komputer tablet. Jenis – jenis android antara lain *cupcake*, *donut*, *eclair*, *froyo*, *gingerbread*, *honeycomb* dan yang terbaru *ice cream sandwich*. *Smartphone* yang menggunakan android yaitu oppo, xiaomi, dan samsung.

b) Apple iOS

iOS adalah sistem operasi *mobile* milik apple yang dikembangkan dan hanya diaplikasikan untuk perangkat apple *inc* seperti *iPhone*, *iPod Touch*, *iPad* dan *Apple TV*.

c) Symbian OS

Symbian OS adalah sebuah *operating system* yang digunakan untuk operasi standar ponsel dengan perangkat *smartphone*. Symbian menetapkan persyaratan bahwa sistem operasi ini hanya dapat digunakan oleh ponsel dengan fitur 2.5G dan 3G. *Smartphone* yang menggunakan Symbian adalah Nokia, Motorola, dan Sony Ericsson (Nurul, 2014:6-7).

4. Fungsi *Smartphone*

- a) Sebagai pembantu tugas kantor sehari-hari,
- b) Sebagai perangkat untuk *viewer*, *editing*, pembuat file atau dokumen dalam format word, txt, dan pdf,
- c) Sebagai media untuk melakukan *email* secara cepat,
- d) Sebagai perangkat teknologi hiburan
- e) Sebagai perangkat untuk mengakses internet
- f) Sebagai pengganti komputer (Thalib, 2016 :13-14)

Telepon Pintar atau *Smartphone* dapat bermanfaat secara maksimal apabila digunakan sesuai dengan fungsinya. *Smartphone* dapat dimanfaatkan oleh Karang Taruna sebagai media untuk membuat surat elektronik atau *e-mail*, merekam gambar atau video untuk dokumentasi, mengupload gambar dan video di sosial media sebagai sarana promosi, dan berinteraksi dengan Karang Taruna lain melalui sosial media guna membangun relasi.

B. Pengaruh Media

1. Definisi Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu yang ikut mempengaruhi sikap, bergaul, kepercayaan atau perbuatan seseorang (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2005:73). Pengaruh merupakan efek yang terjadi setelah dilakukannya proses penerimaan pesan sehingga terjadilah proses perubahan baik

pengetahuan, pendapat, maupun sikap. Suatu pengaruh dikatakan berhasil apabila terjadi sebuah perubahan pada si penerima pesan seperti apa yang telah disampaikan dalam makna sebuah pesan (Sepsita, 2013:6). pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu baik itu orang, benda atau segala sesuatu yang ada di alam sehingga memengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya (Andriyana, 2018: 27-28). Berdasarkan beberapa definisi tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa pengaruh adalah sebuah daya yang menjadi sebab perubahan sesuatu baik berubah bentuk maupun nilai.

2. Definisi Media

Asociation of Education Communication Technology (AECT) menjelaskan media adalah segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan. Sedangkan *National Education Asociation (NEA)* mendeskripsikan media sebagai sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Wilbur Scharm menjelaskan bahwa media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Susilana, 2009). Di era revolusi industri 4.0 saat ini perkembangan media tumbuh begitu pesat terutama di bidang teknologi informasi dan komunikasi sehingga berakibat pada peubahan pola komunikasi dari manual ke digital. Pesan yang disampaikan melalui media digital dapat diterima oleh komunikan secara cepat serta memiliki jangkauan yang luas.

3. Jenis – Jenis Media

Abdul Karim Batubara (2011) mengutip dari Hafied Cangara yang menggolongkan jenis - jenis media komunikasi berdasarkan karakteristiknya menjadi empat macam, yaitu :

a) Media Antarpribadi

Media Antarpribadi digunakan untuk hubungan perorangan atau dua orang saja sehingga media komunikasi yang tepat adalah melalui surat atau telepon.

b) Media Kelompok

Media Kelompok adalah komunikasi yang melibatkan khalayak lebih dari 15 orang, misalnya rapat dan seminar.

c) Media Publik

Media Publik adalah komunikasi yang melibatkan khalayak lebih dari 200 orang namun masih memiliki *homogenitas*, misalnya rapat kerja nasional (rakernas) dan tabligh akbar.

d) Media Massa

Media massa adalah alat yang digunakan dalam penyampaian pesan dari sumber kepada khalayak (bersifat *heterogen*) dengan menggunakan alat-lat komunikasi massa seperti surat kabar, film, radio dan televisi.

Sedangkan menurut sifatnya Abdul Karim Batubara (2011) mengutip dari Moh Ali Aziz yang menggolongkan jenis - jenis media komunikasi menjadi dua macam, yaitu :

a) Media Tradisional

Media Tradisional, yaitu berbagai macam seni pertunjukkan yang secara tradisional dipentaskan di depan umum (khalayak) terutama sebagai sarana hiburan yang memiliki sifat komunikatif, seperti ludruk, wayang, drama, dan sebagainya. Sedangkan alat komunikasinya berupa kentongan, bedug, dan lain – lain.

b) Media Modern

Media modern atau “media elektronika” yaitu media yang dilahirkan dari teknologi antara lain televisi, radio, pers dan *smartphone*.

4. Fungsi Media

a) Pendidikan

Media memberikan informasi yang memiliki nilai - nilai pengetahuan yang akurat supaya menambah wawasan untuk masyarakat luas.

b) Sosial

Media memberikan informasi kongkrit yang dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat sehari – hari. Informasi yang disampaikan melalui media dapat menimbulkan pengaruh positif dalam pergaulan sosial dan mempersatukan bangsa.

c) Hiburan

Media memberikan tontonan yang bersifat menghibur supaya masyarakat dapat menyegarkan pikiran setelah melakukan aktivitas sehari – hari.

d) Agama

Salah satu tugas media adalah membawa fungsi keagamaan. Dalam agama islam media memiliki tanggung jawab moral membawa pesan – pesan dakwah untuk disampaikan kepada masyarakat luas.

5. Pengaruh Positif Media

a) Mempermudah komunikasi

Dalam hal ini media dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh tanpa dibatasi ruang dan waktu.

b) Penyampaian informasi lebih mudah dan cepat

Media dapat membantu menyebarkan informasi kepada orang lain secara mudah dan cepat dengan bantuan internet.

c) Menambah Teman

Dengan adanya media membuat kita bisa memiliki banyak koneksi dan jaringan yang luas dengan orang lain (Cahyono, 2016:153)

6. Pengaruh Negatif Media

a) Interaksi secara tatap muka menurun

Karena mudahnya berinteraksi melalui media maka seseorang akan semakin malas untuk bertemu secara langsung dengan orang lain.

b) Membuat orang-orang menjadi kecanduan terhadap *gadget*

Media atau *gadget* dapat memberikan kepuasan batin bagi penggunanya sehingga rentan terjadi kecanduan *gadget*.

c) Pornografi

Akses internet memberikan kesempatan bagi penggunanya untuk berselancar di dunia maya tanpa dibatasi ruang dan waktu. konten pornografi yang sudah tersebar di internet rentan di akses oleh pengguna baik di sengaja maupun tidak (Cahyono,2016:154).

7. Teori Jarum Hipodermik

Teori yang penulis gunakan terkait dengan penggunaan *smartphone* adalah teori jarum hipodermik, yaitu teori yang menganggap media massa memiliki kemampuan penuh dalam mempengaruhi seseorang. Media massa sangat perkasa dengan efek yang langsung pada masyarakat. Khalayak dianggap pasif terhadap pesan media yang disampaikan. Teori ini dikenal dengan teori “peluru” (Schramm), teori “Jarum Suntik” (Berlo) atau teori “stimulus respon” (De Fleur). Teori ini mengatakan bahwa rakyat benar – benar rentan terhadap pesan – pesan komunikasi massa sehingga apabila pesan – pesan tersebut “tepat sasaran”, ia akan mendapatkan efek yang diinginkan. Teori Jarum Hipodermik diibaratkan seperti

hubungan stimulus – respon (S-R) yang serba mekanistik. Media diibaratkan sebagai jarum suntik yang besar yang memiliki kapasitas sebagai perangsang (S) yang kuat dan menghasilkan tanggapan (R) yang kuat pula. Selain itu jarum hipodermik diibaratkan dengan teori peluru (*Bullet Theory*) yang memandang pesan – pesan media bagaikan melesatnya peluru senapan yang mampu merobohkan tanpa ampun siapa saja yang terkena peluru tersebut (Oktariana, 2017:95-96). Teori ini didasarkan pada dua konsep, yaitu :

- a) Gambaran mengenai suatu masyarakat modern yang merupakan agregasi (pengumpulan sejumlah benda yang terpisah) dari individu – individu yang relatif terisolasi (*atomizes*) yang bertindak atas kepentingan pribadi.
- b) Suatu pandangan yang dominan mengenai media yang seolah – olah sedang melakukan kampanye untuk memobilisasi perilaku sosial sesuai dengan tujuan dari kekuatan yang ada dalam masyarakat (Oktariana, 2017:96-97)

Media massa dalam penelitian ini adalah *smartphone* dan khalayak dalam penelitian ini adalah remaja Karang Taruna Plombokan. Berdasarkan teori jarum hipodermik maka penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh langsung kepada remaja karang taruna. Apabila digunakan untuk media beribadah tentu peluru yang ditembakkan adalah pesan – pesan yang baik namun jika digunakan hanya untuk bermain game atau melihat konten pornografi maka peluru yang ditembakkan berisi pesan – pesan negatif. Jika seseorang sudah kecanduan *smartphone* maka pengaruhnya akan besar pula.

C. Religiusitas

1. Definisi Religiusitas

Menurut Jalaluddin Rahmat kata religi berasal dari bahasa Latin *religio* yang akar katanya adalah *religare* yang berarti mengikat.

Maksudnya religi atau agama pada umumnya terdapat aturan-aturan dan kewajiban-kewajiban yang harus dilaksanakan yang semua itu berfungsi untuk mengikat dan mengutuhkan diri seseorang atau sekelompok orang dalam hubungannya dengan tuhan, sesama manusia, dan alam sekitarnya (Yuliana, 2010:393). Religiusitas berbeda dengan agama, Yeni Yulia mengutip dari Mangunwijaya (1982) yang membedakan istilah agama dengan istilah religiusitas. Agama menunjuk aspek formal yang berkaitan dengan aturan-aturan dan kewajiban-kewajiban sedangkan religiusitas mengacu pada aspek religi yang dihayati oleh individu di dalam hati (Yuliana, 2010:393).

Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa religiusitas adalah sikap seorang individu dalam merealisasikan ajaran agama yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan yang dimaksud ibadah yaitu taat, tunduk, menurut, mengikuti, dan do'a (Ahmad, 2003 : 137). Ibadah berasal dari kata *Abada-ya'budu ibadatan* yang berarti beribadah atau menyembah. Ibadah adalah menyembah kepada Allah atau tunduk kepada Allah seolah-olah kamu melihat-Nya dan jika tidak bisa seolah-olah kamu dilihat-Nya (Sidi, 1975:14)

2. Teori Glock dan Stark

Teori yang penulis gunakan terkait dengan religiusitas adalah teori dari Glock dan Stark yang menjelaskan bahwa indikator – indikator dalam religiusitas dibagi menjadi lima, yaitu :

- a) Dimensi keyakinan (teologis) yaitu dimensi yang berisikan pengharapan-pengharapan dimana orang yang religius berpegang teguh pada pandangan teologis tertentu, mengakui kebenaran-kebenaran doktrin tersebut.
- b) Dimensi Praktek agama (ritualis) yaitu sejauh mana tingkat kepatuhan seseorang dalam mengerjakan kegiatan-kegiatan ibadah sebagaimana yang diperintahkan oleh agamanya. Dimensi

ini juga berkaitan dengan frekuensi, intensitas dan pelaksanaan ibadahnya.

- c) Dimensi konsekuensial yaitu dimensi yang berkaitan dengan kegiatan seseorang dalam merealisasikan ajaran-ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Dimensi ini menyangkut hubungan manusia dengan manusia lain serta manusia dengan alamnya.
- d) Dimensi penghayatan (ihsan) yaitu dimensi yang berkaitan dengan seberapa jauh seseorang merasa dekat dan dilihat oleh Tuhan dalam kehidupan sehari-hari.
- e) Dimensi pengetahuan yaitu dimensi yang berkaitan dengan pemahaman seseorang terhadap ajaran-ajaran agamanya. Orang yang beragama setidaknya harus mengetahui hal-hal pokok mengenai dasar-dasar keyakinan, kitab suci dan tradisi. Dimensi ini memiliki empat aspek yaitu akidah, ibadah, serta pengetahuan tentang Al-Qur'an dan hadits (Haryati, 28:2013).

3. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Religiusitas

Yeni Yuliana mengutip dari Thouless R.H. (2000) yang menerangkan empat faktor yang mempengaruhi perkembangan religiusitas yaitu:

- a) Faktor sosial, yaitu meliputi semua pengaruh sosial, seperti; pendidikan dan pengajaran orang tua, tradisi-tradisi dan tekanan-tekanan sosial.
- b) Faktor emosional keagamaan, meliputi pengalaman – pengalaman spiritual atau cerita – cerita keagamaan.
- c) Faktor kebutuhan untuk memperoleh harga diri dan kebutuhan yang timbul karena adanya kematian.
- d) Faktor intelektual yang menyangkut proses pemikiran verbal terutama dalam pembentukan keyakinan-keyakinan agama (Yuliana, 2018:394)

D. Remaja Karang Taruna

1. Definisi Remaja

Kata remaja berasal dari bahasa Inggris *adolescence* yang diadopsi dari bahasa Latin *adolescere* yang artinya bertumbuh (*to grow*) dan menjadi matang (*to mature*). Kata bendanya *adolesceantia* yang berarti remaja, mengandung arti “tumbuh menjadi dewasa” (Padmomartono, 2014:1). *Adolescere* apabila diartikan dalam konteks yang lebih luas, akan mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik (Jannah, 2016:245). Pada tahun 1974, Badan Kesehatan Dunia (WHO) memberikan definisi konseptual tentang remaja. Menurut WHO (Putro, 2017:25) ada tiga kriteria yang digunakan yaitu biologis, psikologis, dan sosial ekonomi, yaitu :

- a) Individu yang berkembang saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
- b) Individu yang mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari anak-anak menjadi dewasa.
- c) Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial ekonomi yang penuh kepada keadaan yang lebih mandiri

Remaja biasanya merujuk pada individu yang sedang berada pada rentang usia remaja dan pubertas. Pubertas berarti perubahan perubahan hormonal yang berlangsung di awal usia remaja, padahal periode masa remaja dapat melampaui rentang usia remaja (Padmomartono, 2014:1). Perkembangannremaja dapat dibedakan menjadi tiga tahap: awal remaja, remaja tengah, dan remaja akhir.

Remaja awal, sekitar usia 12 – 14 tahun bercirikan pergerakan menuju kemandirian dengan ciri-ciri berikut ini (Padmomartono, 2014:2-3) :

- a) Suasana hati mudah berubah-ubah
- b) Lebih cenderung mengekspresikan perasaan melalui tindakan daripada kata-kata
- c) Berkurang kepedulian remaja ditunjukkan kepada orang tua, kadang remaja bersikap kasar kepada orang tuanya.
- d) Kelompok sebaya mempengaruhi minat remaja terutama gaya berpakaian

Remaja tengah sekitar usia 15 – 16 tahun dengan ciri-ciri sebagai berikut (Padmomartono, 2014:3) :

- a) Mengeluhkan orang tua merecoki kemandiriannya
- b) Pendapat yang dikemukakan kepada orang tua menurun, bahkan remaja menarik diri dari kedekatan dengan orang tuanya
- c) Berupaya membangun kedekatan dengan orang baru
- d) Membentuk kelompok sebaya yang baru

Remaja akhir sekitar usia 17 – 19 tahun dengan ciri-ciri sebagai berikut (Padmomartono, 2014:4) :

- a) Minat-minatnya mulai stabil
- b) Makin mantap kestabilan emosional
- c) Cakap mengambil keputusan secara mandiri
- d) Cakap berkompromi
- e) Percaya diri

2. Karakteristik Masa Remaja

Karakteristik yang paling menonjol dari peralihan individu ke usia remaja yaitu adanya perubahan pada berbagai segi kehidupan, yang meliputi (Padmomartono, 2014:10-11) :

- a) Perubahan biologis

Mulainya pubertas yang diawali peningkatan tajam produksi hormon seksual yang berlangsung dalam dua tahap, tahap pertama

yaitu *Adrenarche*, atau matangnya kelenjar adrenal yang berfungsi membangunkan selera / hasrat seksual remaja. Sedangkan tahap kedua yaitu *Gonadarche* / matangnya organ seks. Ciri khas biologis yaitu bekerjanya organ reproduksi perempuan (sel telur dan rahim) dan laki-laki (penis dan kelenjar prostat). Dikenal istilah pubertas, yaitu periode perubahan fisik secara pesat dengan diikuti perubahan hormonal dan biologis yang terutama berlangsung di awal masa remaja. Pada remaja perempuan ditandai dengan menstruasi sedangkan remaja laki – laki mimpi basah.

b) Perubahan kognitif

Perubahan kognitif ditandai dengan tampilnya kecakapan berpikir konkret ke pemikiran abstrak.

c) Perubahan emosional

Perubahan emosional dengan berkembangnya gambaran diri, keakraban, hasrat menjalin relasi dengan orang dewasa dan kelompok sebaya. Membesarnya buah dada pada wanita dan bahu yang melebar pada pria memengaruhi citra ketubuhan secara negatif karena gerak tubuh remaja menjadi canggung.

d) Perubahan sosial

Perubahan sosial berupa peralihan peran remaja ke peran baru di masyarakat seperti mulai membentuk ikatan pertemanan dengan sebaya serta mulai tertarik dengan lawan jenis.

3. Karang Taruna

a) Definisi Karang Taruna

Berdasarkan UU No 77 tahun 2010 tentang pedoman dasar karang taruna dijelaskan bahwa karang taruna adalah organisasi sosial kemasyarakatan sebagai wadah dan sarana pengembangan setiap anggota masyarakat yang tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan tanggung jawab sosial dari, oleh dan untuk masyarakat terutama generasi muda di wilayah desa/kelurahan

terutama bergerak di bidang usaha kesejahteraan sosial (permensos no. 77 tahun 2010). Putra Irnando (dalam Dini Destina Sari, 2017) menjelaskan bahwa karang taruna adalah organisasi sosial kepemudaan yang ada hampir di seluruh Desa/Kelurahan di Indonesia yang fokus pada penumbuh-kembangan usaha kesejahteraan sosial, usaha ekonomi produktif dan rekreasi, olahraga dan kesenian.

Karang Taruna adalah organisasi yang bersifat sukarela, keanggotaan dalam karang taruna bersifat aktif dan pasif. Anggota aktif adalah remaja yang menjadi pengurus karang taruna sedangkan anggota pasif adalah masyarakat yang berusia 13 – 45 tahun yang berada dalam satu wilayah desa atau satu kelurahan. Karang Taruna memiliki tugas pokok secara bersama-sama dengan Pemerintah Pusat, Pemerintah Provinsi, dan Pemerintah Kabupaten/Kota serta masyarakat lainnya menyelenggarakan pembinaan generasi muda dan kesejahteraan sosial.

b) Visi dan Misi Karang Taruna

Visi

Karang Taruna merupakan wadah pengembangan kreativitas dan pembinaan generasi muda untuk menjalin serta Mempererat tali persaudaraan antar pemuda serta mewujudkan generasi muda yang berilmu pengetahuan,, mandiri, tangguh, berkualitas dan bertanggung jawab (Sari, 2016:18)

Misi

- (1) Meningkatkan SDM demi masa depan yang lebih baik melalui bidang masyarakat dan menjalin kerjasama dengan instansi pemerintah ataupun pihak lain, melalui pengembangan usaha

- (2) Terwujudnya kesejahteraan sosial yang semakin meningkat bagi warga desa pada umumnya khususnya generasi muda yang memungkinkan pelaksanaan fungsi sosialnya sebagai manusia pembangunan.
- (3) Melestarikan kesenian daerah serta pengembangan minat pemuda.
- (4) Terwujudnya pemuda dan pemudi yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, peka terhadap masalah, tegas dan teguh pendirian serta.
- (5) Turut berpartisipasi dalam upaya peningkatan derajat kesehatan melalui perilaku hidup bersih dan sehat (Sari, 2016:18-19)

c) Tujuan Karang Taruna

- (1) Terwujudnya pertumbuhan dan perkembangan kesadaran tanggung jawab sosial setiap generasi muda warga karang taruna dalam mencegah, menangkal, menanggulangi dan mengantisipasi berbagai masalah sosial.
- (2) Terbentuknya jiwa dan semangat kejuangan generasi muda warga karang taruna yang terampil dan berkepribadian serta berpengetahuan.
- (3) Tumbuhnya potensi dan kemampuan generasi muda dalam rangka mengembangkan keberdayaan warga karang taruna.
- (4) Termotivasinya setiap generasi muda karang taruna untuk mampu menjalin toleransi dan menjadi perekat persatuan dalam keberagaman kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- (5) Terjalinnnya kerjasama antara generasi muda warga karang taruna dalam rangka mewujudkan taraf kesejahteraan sosial bagi masyarakat.

- (6) Terwujudnya kesejahteraan sosial yang semakin meningkat bagi generasi muda di desa/kelurahan atau komunitas adat sederajat yang memungkinkan pelaksanaan fungsi sosialnya sebagai manusia pembangunan yang mampu mengatasi masalah kesejahteraan sosial dilingkungannya.
- (7) Terwujudnya pembangunan kesejahteraan sosial generasi muda di desa/kelurahan atau komunitas adat sederajat yang dilaksanakan secara komprehensif, terpadu dan terarah serta berkesinambungan oleh karang taruna bersama pemerintah dan komponen masyarakat lainnya (Irnando, 2017:48-49).

E. Hipotesis

Hipotesis adalah “satu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian” (Sugiyono, 2014:84). Oleh karena itu, hipotesis merupakan kesimpulan sementara yang masih perlu diuji kebenarannya (Hadi, 2000: 63). Dalam penelitian yang menjadi tolak ukur dari pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah yaitu berdasarkan indikator – indikator religiusitas. Jika religiusitas remaja menunjukkan indikasi yang buruk maka penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah berpengaruh negatif, jika indikasinya baik maka penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah berpengaruh positif. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap religiusitas remaja karang taruna di Kelurahan Plombokan Semarang.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif eksperimental yaitu penelitian yang memberikan perlakuan kepada unit yang diteliti (Sarmanu, 2017:44). Penelitian eksperimental juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pencarian kembali dengan cara melakukan tindakan untuk menemukan beberapa prinsip atau pengaruh yang tidak atau belum diketahui atau untuk menguji, menguatkan atau menjelaskan kebenaran yang telah diduga. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa penelitian eksperimen (*experimental research*) adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lainnya dengan cara melakukan suatu percobaan (*treatment*) tertentu.

Penelitian eksperimental memiliki ciri adanya tindakan atau perlakuan berupa rekayasa peneliti terhadap objek penelitian (Solimun, 2018:163). Dalam penelitian ini penulis membagi objek atau subjek yang diteliti menjadi dua kelompok yaitu kelompok *treatment* yang mendapatkan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Perlakuan (*treatment*) dalam penelitian eksperimental adalah suatu prosedur berupa tindakan terhadap objek yang akan diukur responnya sehingga diketahui pengaruhnya dan diperbandingkan satu dengan yang lain. Pada penelitian eksperimental terdapat suatu tindakan (rekayasa) peneliti terhadap objek atau subjek penelitian (partisipan) disebut perlakuan (*treatment*). Perlakuan atau tindakan inilah yang membedakan penelitian eksperimental dengan penelitian yang lain.

Pendekatan yang penulis gunakan adalah pendekatan kuantitatif, yaitu suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui (Darmawan, 2013:37). Tujuannya yaitu untuk mengetahui apakah suatu perlakuan (*treatment*) memiliki pengaruh yang

signifikan terhadap objek penelitian serta menguji hipotesis yang telah di rumuskan oleh penulis. Desain penelitian ini menggunakan penelitian pra-eksperimental dengan jenis *one-group pre-post tes design* yaitu penelitian dengan satu kelompok subjek dengan cara melakukan sebuah pengukuran sebelum diberi perlakuan (*treatment*) dan sesudah diberi perlakuan (*treatment*) untuk membandingkan perbedaanya (Nasrudin, 2019:42).

Tabel 1
Desain Penelitian One Group Pretest Posttest Design

Subjek	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
1 Kelompok	T ₁	X	T ₂

Keterangan :

T₁ : Tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan

T₂ : Tes akhir (*posttest*) setelah diberikan perlakuan

X : Pemberian perlakuan terhadap kelompok (variabel terikat) dengan cara membaca Al-Qur'an digital (jika responden tidak sanggup maka cukup mendengarkan murotal Al-Qur'an), mendengarkan ceramah dari Gus Miftah, dan mendengarkan sholawat dari Gus Azmi.

Hal pertama dalam pelaksanaan eksperimen menggunakan desain sampel tunggal ini dilakukan dengan memberikan angket kepada sampel yang belum diberi perlakuan disebut *pretest* (T1), setelah itu dilakukan *treatment* (X). Selanjutnya sampel diberikan angket yang ke dua yaitu disebut *posttest* (T2) untuk dibandingkan hasilnya (Andriyana, 2018:43). Setelah proses perhitungan data angket selesai maka dapat diketahui rapakah religiusitas remaja karang taruna meningkat atau tidak.

Variabel dalam penelitian eksperimen dibagi menjadi empat, yaitu :

1. Variabel Bebas (*Independen*)

Yaitu variabel yang kedudukannya memberi pengaruh terhadap variabel terikat, dapat dimanipulasi, diubah atau diganti. Dalam

penelitian ini yang termasuk variabel bebas yaitu penggunaan *smartphone*.

2. Variabel Moderator

Yaitu variabel yang dapat memperkuat atau memperlemah pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini yang termasuk variabel moderat yaitu pemberian perlakuan (*treatment*) berupa media untuk beribadah.

3. Variabel Terikat (*Dependen*)

Yaitu variabel yang menjadi akibat dari pengaruh variabel bebas. Dalam penelitian ini yang termasuk variabel terikat yaitu religiusitas remaja

4. Variabel Kontrol

Yaitu variabel yang tidak diberi perlakuan atau eksperimen namun selalu diikutsertakan dalam proses penelitian. Dalam penelitian ini yang termasuk variabel kontrol yaitu remaja karang taruna yang belum diberi perlakuan (*treatment*). Jadi sebelum diberi perlakuan (*treatment*) remaja karang taruna terlebih dahulu diberi kuesioner (*pretest*) untuk mengetahui data awal.

Penelitian eksperimen menguji hubungan sebab-akibat antar variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*) yang telah diberi perlakuan. Variabel kontrol dalam penelitian eksperimen berfungsi sebagai acuan untuk membandingkan apakah perubahan yang terjadi pada variabel terikat (*dependen*) dipengaruhi oleh adanya variabel bebas (*independen*) atau tidak. Dalam eksperimen biasanya dipilih dua tipe kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang merupakan kelompok yang diberikan perlakuan (*treatment*) dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Apabila kelompok eksperimen tidak berbeda dengan kelompok kontrol maka eksperimen tidak memiliki pengaruh yang nyata (Payadnya, 2018:4)

B. Definisi Konseptual

Definisi Konseptual adalah “kerangka fikir mengenai hubungan diantara variabel-variabel” (Azwar,1998:41). Definisi konseptual merupakan sebuah definisi yang memberikan penjelasan tentang konsep-konsep yang ada menggunakan pemahaman sendiri dengan singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual juga berguna untuk membatasi masalah yang akan diteliti. Berdasarkan uraian latar belakang dan kerangka teori, maka yang dimaksud dengan :

1) Penggunaan *Smartphone* (Variabel Bebas)

Dalam penelitian ini yang dimaksud penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah adalah membaca Al-Qur'an digital, mendengarkan ceramah Gus Miftah. dan mendengarkan sholawat dari Gus Azmi.

2) Religiusitas (Variabel Terikat)

Dalam penelitian ini yang dimaksud religiusitas adalah perubahan sikap remaja Karang Taruna Plombokan menjadi lebih religius setelah menggunakan *smartphone* sebagai media beribadah.

C. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan cara memberi arti atau spesifikasi kegiatan ataupun memberi suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut (Nazir, 2017:110). Definisi Operasional dan Indikator dalam penelitian ini adalah :

1) Penggunaan *Smartphone* (Variabel Bebas)

Penggunaan yaitu kegiatan untuk mengambil manfaat nilai guna suatu barang. Definisi operasional dari penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah dalam penelitian ini adalah membaca Al-Qur'an digital juz ke 30 (jika responden tidak sanggup maka cukup mendengarkan murotal Al-Qur'an), Mendengarkan video ceramah dari Gus Miftah dengan tema “Anak Kurang Ajar”, dan

mendengarkan video sholawat dari Gus Azmi yang berjudul “Astaghfirullah”.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka indikator – indikator yang dapat digunakan yaitu :

(a) Aktivitas

Aktivitas adalah kegiatan mengakses aplikasi - aplikasi di dalam *smartphone*

(b) Durasi

Durasi adalah ukuran waktu yang menunjukkan berapa lama seseorang mengakses *smartphone*

(c) Frekuensi

Frekuensi adalah ukuran intensitas yang menunjukkan seberapa sering seseorang mengakses *smartphone*

2) Religiusitas (Variabel Terikat)

Religiusitas dalam penelitian ini yaitu sikap seorang remaja dalam merealisasikan nilai - nilai ajaran agama setelah menggunakan *smartphone* sebagai media beribadah. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka indikator – indikator yang dapat digunakan yaitu :

(a) Aspek keyakinan, aspek ini mencakup hal-hal seperti keyakinan terhadap rukun iman, percaya keEsaan Tuhan, pembalasan di hari akhir, surga dan neraka, serta percaya terhadap masalah-masalah gaib yang diajarkan agamanya.

(b) Aspek ibadah, aspek ini mencakup perilaku pemujaan atau praktek keagamaan seperti sholat, puasa, zakat, haji, dan membaca Al-Qur'an.

(c) Aspek ihsan, aspek ini mencakup pengalaman dan perasaan dekat dengan Allah, perasaan nikmat melaksanakan ibadah, pernah merasa diselamatkan oleh Allah, perasaan do'a-do'a didengar Allah, tersentuh ketika mendengar asma-asma Allah dan perasaan syukur atas nikmat Allah.

- (d) Aspek pengetahuan, aspek ini meliputi pemahaman tentang empat bidang yaitu akidah, ibadah, akhlak, serta pengetahuan al-quran hadits
- (e) Aspek konsekuensi, aspek ini mencakup hubungan manusia dengan manusia yang lain dan manusia dengan alamnya.

D. Sumber dan Jenis Data

Sumber data merupakan subjek penelitian dimana data itu diperoleh. (Suharsimi, 1992: 102). Dalam penelitian ini ada 2 jenis data penelitian yaitu:

1) Data Primer

Data primer merupakan data asli yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti dengan instrumen yang dipersiapkannya dan hasilnya diolah sendiri untuk menjawab masalah penelitian yang di ajukan (Sinambela, 2014:113). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yaitu hasil perhitungan kuesioner data *pretest* dan data *posttest*. Data *pretest* merupakan data yang diperoleh dari responden sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) sedangkan data *posttest* merupakan data yang diperoleh dari responden sesudah diberikan perlakuan (*treatment*). Setelah kedua data tersebut terkumpul selanjutnya dilakukan perhitungan statistik menggunakan bantuan SPSS versi 25.

2) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang telah dikumpulkan oleh pihak lain diolah dan dipublikasikan untuk kepentingan tertentu. Peneliti hanya meminjam data tersebut sesuai dengan kebutuhan penelitian (Sinambela, 2014: 112). Data sekunder dalam penelitian ini berupa buku referensi, jurnal ilmiah, data monografi Kelurahan Plombokan, Visi Misi Karang Taruna Plombokan, skripsi atau penelitian terdahulu dan internet.

E. Populasi

Populasi adalah kumpulan dari keseluruhan elemen yang akan ditarik kesimpulannya (Indrawan, 2014:93). Sementara Syofian Siregar menjelaskan bahwa populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan, udara, peristiwa, dan sebagainya (Siregar, 2015:30). Populasi dalam penelitian ini yaitu anggota remaja karang taruna di Kelurahan Plombokan masa bhakti 2019 – 2022 yang memiliki dan aktif menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online* dalam kehidupan sehari – hari. Jumlah anggota karang taruna yang termasuk dalam kriteria tersebut sejumlah 23 orang terdiri dari 16 laki – laki dan 7 perempuan dari total 45 anggota remaja karang taruna yang terdiri dari 31 laki – laki dan 14 perempuan. Penulis memilih remaja karang taruna karena dianggap merepresentasikan kehidupan remaja dalam masyarakat yang gemar menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari – hari. Anggota Karang Taruna tersebut menggunakan *smartphone* untuk berbagai kegiatan seperti *chatting*, telepon, bermain *game online*, membuka sosial media, sebagai sarana ibadah, sarana transaksi elektronik, dan lain – lain. Dalam penelitian ini penulis akan melakukan perlakuan (*treatment*) kepada responden yang aktif bermain *game online* untuk menggunakan *smartphone* sebagai media beribadah.

F. Sampel

Sugiyono (2016:80) mendeskripsikan sampel sebagai bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada teknik *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiono, 2014:68). Oleh karena itu sampel diambil berdasarkan intensitas waktu yang menunjukkan seberapa sering dan seberapa lama remaja karang taruna menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online*. Adapun jumlah remaja karang taruna yang termasuk dalam

kategori tersebut berjumlah 23 orang terdiri dari 16 laki – laki dan 7 perempuan.

G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data berupa :

1. Treatment

- a) Meminta responden membaca satu surat dalam Al-Qur'an digital juz ke 30, jika tidak mampu maka cukup mendengarkan murotal Al-Qur'an.
- b) Memberikan tontonan video ceramah dari Gus Miftah dengan tema “Anak Kurang Ajar”
- c) Memberikan tontonan video sholawat dari Gus Azmi yang berjudul “Astaghfirullah” kepada remaja karang taruna.

2. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2016:142). Kuesioner ditujukan kepada remaja karang taruna di Kelurahan Plombokan yang aktif menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online*. Skala yang digunakan untuk merumuskan pernyataan adalah skala likert, yaitu suatu alat untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial (Sinambela, 2014:144). Jawaban untuk setiap pertanyaan menggunakan skala pengukuran yaitu skala ordinal dengan pilihan jawaban bervariasi mulai dari positif hingga negatif yaitu setuju, netral, dan tidak setuju. Adapun skor jawaban untuk masing – masing variabel sebagai berikut:

Tabel 2
Skor Item

No	Jawaban	Skala	Skor	
			Favorable	Unfavorable
1	Setuju (S)	Ordinal	3	1
2	Netral (N)		2	2
3	Tidak Setuju (TS)		1	3

1) Skala Penggunaan *Smartphone*

Skala penggunaan *smartphone* yaitu skala penelitian yang digunakan untuk mengetahui kegiatan apa saja yang dilakukan Remaja Karang Taruna Plombokan ketika mengakses konten – konten yang ada di dalam *smartphone*. Indikator yang digunakan antara lain sebagai berikut :

- (a) Aktivitas, yaitu kegiatan mengakses aplikasi - aplikasi di dalam *smartphone*
- (b) Durasi, yaitu ukuran waktu yang menunjukkan seberapa lama seseorang menggunakan *smartphone*
- (c) Frekuensi, yaitu ukuran intensitas yang menunjukkan seberapa sering seseorang menggunakan *smartphone*.

Untuk mengukur indikator – indikator tersebut disusunlah kuesioner skala penggunaan *smartphone*. Setiap pernyataan disampaikan dalam item – item *favorable* dan *unfavorable* dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3
Kisi – kisi Skala Penggunaan *Smartphone*

No	Indikator	Favorable	Unfavorable	Total
1	Aktivitas	1, 2, 4	3, 5	5
2	Durasi	6,	7, 8, 9, 10	5
3	Frekuensi	15	11, 12, 13, 14	5
Total Item		6	9	15

Skala penggunaan *smartphone* memiliki tiga alternatif pilihan jawaban yaitu setuju, netral, dan tidak setuju. Skor item skala penggunaan *smartphone* berkisar antara 1 sampai 3. Kriteria pemberian skor meliputi item *favorable* dan *unfavorable*. Untuk item-item *favorable* pilihan jawaban “setuju” (S) mendapat nilai 3, jawaban “netral” mendapat nilai 2, jawaban “tidak setuju” (TS) mendapat nilai 1. Sedangkan untuk item-item *unfavorable* pilihan jawaban “setuju” (S) mendapat nilai 1, jawaban “netral” mendapat nilai 2, jawaban “tidak setuju” (TS) mendapat nilai 3.

2) Skala Religiusitas Remaja

Skala religiusitas remaja yaitu skala yang digunakan untuk mengetahui perbedaan tingkat religiusitas remaja ketika menggunakan *smartphone* sebagai media beribadah. Indikator – indikator yang digunakan adalah sebagai berikut :

- (a) Aspek keyakinan, aspek ini mencakup hal-hal seperti keyakinan terhadap rukun iman, percaya keEsaan Tuhan, pembalasan di hari akhir, surga dan neraka, serta percaya terhadap masalah-masalah gaib yang diajarkan agamanya.
- (b) Aspek ibadah, aspek ini mencakup perilaku pemujaan atau praktek keagamaan seperti sholat, puasa, zakat, haji, dan membaca Al-Qur'an.
- (c) Aspek ihsan, aspek ini mencakup pengalaman dan perasaan dekat dengan Allah, perasaan nikmat melaksanakan ibadah, pernah merasa diselamatkan oleh Allah, perasaan do'a-do'a didengar Allah, tersentuh ketika mendengar asma-asma Allah dan perasaan syukur atas nikmat Allah.
- (d) Aspek pengetahuan, aspek ini meliputi empat bidang yaitu akidah, ibadah, akhlak, serta pengetahuan Al-Quran Hadits
- (e) Aspek konsekuensi, aspek ini mencakup hubungan manusia dengan manusia yang lain, manusia dengan alamnya, yang

meliputi ramah dan baik terhadap orang lain, memperjuangkan kebenaran dan keadilan, menolong sesama, disiplin dan menghargai waktu.

Untuk mengukur indikator – indikator tersebut disusunlah kuesioner skala religiusitas remaja. Setiap pernyataan disampaikan dalam item – item *favorable* dan *unfavorable* dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4
Kisi – kisi Skala Religiusitas Remaja

No	Aspek	Favorable	Unfavorable	Total
1	Keyakinan	2	1, 3	3
2	Beribadah	4, 5	6	3
3	Ihsan	7, 8	9	3
4	Pengetahuan	10, 11	12	3
5	Konsekuensi	13, 15	14	3
Jumlah		9	6	15

Skala religiusitas remaja memiliki tiga alternatif pilihan jawaban yaitu setuju, netral, dan tidak setuju. Skor item skala religiusitas remaja berkisar antara 1 sampai 3. Kriteria pemberian skor meliputi item *favorable* dan *unfavorable*. Untuk item-item *favorable* pilihan jawaban “setuju” (S) mendapat nilai 3, jawaban “netral” mendapat nilai 2, jawaban “tidak setuju” (TS) mendapat nilai 1. Sedangkan untuk item-item *unfavorable* pilihan jawaban “setuju” (S) mendapat nilai 1, jawaban “netral” mendapat nilai 2, jawaban “tidak setuju” (TS) mendapat nilai 3.

H. Validitas dan Reliabilitas Data

1) Validitas

Validitas suatu instrumen yaitu seberapa jauh instrumen itu benar-benar mengukur objek yang hendak diukur (Yusuf, 2014:235). Pendapat ini diperkuat oleh Syofian Siregar yang mengatakan bahwa validitas atau kesahihan menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur (Siregar, 2015:46). Sedangkan Andriyana (2018) mengutip dalam Masrukhin (2015) yang menambahkan bahwa untuk melakukan uji validitas dapat menggunakan uji statistik *Pearson Product Momen*. Adapun kriteria instrumen dikatakan valid yaitu dengan cara membandingkan nilai hitung korelasi dengan nilai hitung r tabel dengan taraf signifikan 0,05. Jika r hitung lebih besar dari r tabel dan nilai r positif maka butir atau pernyataan tersebut adalah valid.

2) Reliabilitas

Reliabilitas adalah alat ukur untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama pula (Siregar, 2015:55). Andriyana (dalam Masrukhin 2015) menjelaskan bahwa untuk melakukan uji reliabilitas dapat digunakan program SPSS dengan menggunakan uji statistik *cronbach alpha*. Adapun kriteria bahwa instrumen itu dikatakan reliabel apabila nilai yang didapat dalam proses pengujian dengan uji statistik *alpha cronbach* $> 0,60$ dan sebaliknya jika *alpha cronbach* menunjukkan angka koefisien lebih kecil ($< 0,60$), maka dikatakan tidak reliabel.

I. Teknik Analisis Data

Menurut Suwartono, di dalam penelitian kuantitatif analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, melakukan tabulasi data

berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Suwartono, 2014:147).

Dalam penelitian ini data variabel X (penggunaan *smartphone*) dan data variabel Y (religiusitas) diperoleh menggunakan kuesioner. Skala yang digunakan untuk merumuskan pernyataan adalah skala likert, yaitu suatu alat untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial (Sinambela, 2014:144). Setiap butir – butir pernyataan dijawab dengan memberikan tanda silang (X) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.. Data yang telah didapatkan dari perhitungan kuesioner kemudian diolah dan dianalisis menggunakan bantuan SPSS versi 25. Metode ini penulis gunakan untuk mengetahui adanya pengaruh positif dari penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah terhadap religiusitas remaja karang taruna.

Untuk mempermudah pengolahan data maka setiap item diberi skor sebagai berikut :

1. Favorable

- a) Alternatif jawaban “Setuju (S)” memiliki skor 3
- b) Alternatif jawaban “Netral” memiliki skor 2
- c) Alternatif jawaban “Tidak Setuju” memiliki skor 1

2. Unfavorable

- a) Alternatif jawaban “Setuju (S)” memiliki skor 1
- b) Alternatif jawaban “Netral” memiliki skor 2
- c) Alternatif jawaban “Tidak Setuju” memiliki skor 3

Semakin tinggi skor yang diperoleh subjek maka semakin positif pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap religiusitas remaja karang taruna. Setelah memperoleh data, tahap selanjutnya yaitu menganalisis data kemudian mengambil kesimpulan, dengan langkah - langkah sebagai berikut :

1. Analisis Pendahuluan

Analisis pendahuluan yaitu untuk menganalisis data mentah, seperti mencari nilai rata-rata, standar deviasi dan interval pada masing-masing variabel beserta indikatornya (Andriyana, 2018).

2. Analisis Peningkatan Religiusitas Remaja Karang Taruna Plombokan

a) Uji Normalitas Gain

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah terhadap religiusitas remaja, maka dilakukan analisis nilai *n-gain* ternormalisasi. Perhitungan ini bertujuan untuk menentukan peningkatan sikap religiusitas remaja berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada sampel. Gain adalah selisih antara nilai *posttest* dan *pretest*. Uji tersebut digunakan untuk mengetahui efektivitas peningkatan. Hasil dari *N-gain* ini dijadikan perbandingan antara sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan (Yuliawan, 2015:45). Rumus uji *N-Gain* Hake dengan nilai skor ideal 100 adalah sebagai berikut.

$$N - gain : \frac{(\text{nilai } posttest - \text{nilai } pretest)}{(\text{nilai maksimum} - \text{nilai } pretest)}$$

b) Menentukan kategori perolehan nilai *N-gain*

Tabel 5.
Pembagian Skor Gain

Nilai <i>N – Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

3. Uji Prasyarat Analisis

Data yang akan diolah untuk uji prasyarat analisis dan uji hipotesis adalah data akhir atau *posttest*.

a) Uji Normalitas Data

Uji normalitas data adalah pengujian terhadap normal tidaknya data yang akan dianalisis. Data setiap variabel yang akan dianalisis berdasarkan distribusi normal, sebelum penulis menggunakan teknik data untuk dianalisis maka kenormalan data harus diuji terlebih dahulu (Sugiyono, 2014:79) Pengujian normalitas ini menggunakan teknik *one sample kolmogorov-smirnov* dengan bantuan SPSS 25. Menurut metode *Kolmogorov Smirnov* kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

H₀ : Jika signifikansi di atas 0.05 berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara data yang akan diuji dengan data normal baku, maka data tersebut normal.

H_a : Jika signifikansi di bawah 0.05 berarti data yang akan diuji mempunyai perbedaan yang signifikan dengan data normal baku, maka data tersebut tidak normal (Masrukhin, 2015:110).

b) Uji Linearitas

Uji linearitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui status linier tidaknya suatu distribusi data penelitian. Yang menjadi perhatian adalah nilai Sig. Pada baris *Deviation from Linearity*, apabila nilai tersebut kurang dari 0,05 maka tidak terdapat linearitas antara kedua variabel dan sebaliknya, apabila nilai Sig. pada baris *Deviation from Linearity* lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan antara kedua variabel berhubungan secara linear (Andriyana, 2018). Uji linearitas dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25.

4. Pengujian Hipotesis

Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis lebih lanjut dengan rumus regresi linier sederhana. Syofian Siregar (2013 : 284) menjelaskan bahwa analisis regresi linier sederhana yaitu salah satu alat yang dapat digunakan dalam memprediksi permintaan di masa akan datang berdasarkan data masa lalu atau untuk mengetahui pengaruh satu variabel bebas (*independent*) terhadap satu variabel tak bebas (*dependen*).

Tahap terakhir dalam menganalisis data dalam penelitian ini yaitu uji hipotesis. Pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji t yang mengacu pada rumus sebagai berikut:

- a) Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y
- b) Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y

BAB IV

PENGUNAAN *SMARTPHONE* OLEH

REMAJA KARANG TARUNA KELURAHAN PLOMBOKAN

A. Profil Kelurahan Plombokan

Sejarah wilayah Kelurahan Plombokan dimulai paska kemerdekaan RI 1945 yang sebelumnya bernama Bedjasari. Asal kata plombokan berawal dari banyaknya tanaman lombok (cabai) didekat Stasiun Pendrikan (pindrikan lor) yang saat itu terkenal sebagai “jalur gula” (*suikerlijn*) tahun 1897–1914. Secara turun temurun kata plombokan sering diperbincangkan menjadi sebuah wilayah. Menurut G. van Broekhuysen dimuat dalam buku Geologi tulisan Prof. Dr. Ir. R. W. van Bemmelen peta Kota Semarang di tahun 1695 di sebelah barat dari kali Semarang (Dadapsari, Plombokan) terdapat “*rijstvelden*” artinya daerah persawahan. Hingga akhirnya tahun 1984 PT. Missouri membuat persawahan tersebut menjadi perumahan yang saat ini disebut sebagai pondok indraprasta. (Wakhrudin, 2014:10-11).

Tahun 1940 terdapat benteng pendem yang terletak di daerah Stasiun Semarang Poncol yang lokasinya di sebelah barat laut dari stasiun kereta api yang sekarang lebih dikenal masyarakat dengan wilayah kesatrian (satria). Benteng yang dibangun antara tahun 1835 sampai tahun 1840 itu resminya bernama *Fort Prins van Oranje* artinya Benteng Pangeran Oranye. Dalam perkembangannya wilayah Satria juga pernah menjadi area pacuan kuda tahun 1961- 1963 (sekarang Gor Satria) dan menjadi rumah dinas TNI AD. Dahulu wilayah Satria masih berada dalam wilayah kelurahan Rowosari (sekarang Purwosari). Setelah pemekaran wilayah pada akhirnya wilayah Satria masuk dalam wilayah Kelurahan Plombokan. Kantor Kelurahan Plombokan sendiri di bangun tahun 1987 yang dulu masih menjadi bagian dari Kecamatan Semarang Barat. Kelurahan Plombokan mulai masuk dalam wilayah Kecamatan Semarang Utara Tahun 1992/1993 (Wakhrudin, 2014:11-12).

B. Geografi dan Monografi

Kelurahan Plombokan merupakan salah satu dari 9 kelurahan di Kecamatan Semarang Utara. Dengan Luas 60.000 Ha letak geografis Kelurahan Plombokan adalah sebagai berikut :

- 1) Sebelah Barat berbatasan dengan Kelurahan Bulu Lor
- 2) Sebelah Timur berbatasan dengan Kelurahan Purwosari
- 3) Sebelah Utara Berbatasan dengan kelurahan Panggung Kidul dan
- 4) Sebelah Selatan berbatasan dengan Kelurahan Pindrikan Lor

Berdasarkan data monografi Kelurahan Plombokan pada semester awal tahun 2019 jumlah penduduk masyarakat Plombokan sebanyak 10.002 jiwa dengan total 1.926 KK. Presentase jumlah laki – laki sebanyak 5.010 jiwa dan perempuan 4.992 jiwa terbagi dalam 5 RW dan 47 RT. Kantor kelurahan yang beralamat di Jalan Brotojoyo No. 7 (Pondok Indraprasta) ini berada di pusat kota dengan jarak 1 km dari Balaikota Semarang. Kantor Kelurahan Plombokan berkode pos 50171 dan memiliki nomor telephone kantor dinas (024) 3553994

C. Sejarah Karang Taruna Kelurahan Plombokan

Karang Taruna Kelurahan Plombokan pertama kali terbentuk pada tahun 1996 dengan nama Karang Taruna Krida. Saat itu kantor sekretariat karang taruna masih berada di wilayah Ksatria sebelum akhirnya berpindah ke jalan Brotojoyo sampai sekarang. Akan tetapi kepengurusan karang taruna tahun 1996 tidak berlangsung lama karena satu dan lain hal sehingga membuat Karang Taruna Trida menjadi *vacum*. Setelah *vacum* selama beberapa tahun, pada awal tahun 2017 dibentuk kepengurusan karang taruna yang baru dengan nama yang sama yaitu Karang Taruna Krida Kelurahan Plombokan. Namun kepengurusan karang karuna tersebut hanya berlangsung dua tahun saja sebab ketua karang taruna pada saat itu mengundurkan diri karena

berpindah domisili ke Salatiga (Wawancara dengan Pembina Karang Taruna, Bapak Suparno pada tanggal 3 November 2019).

Pada tanggal 21 Maret 2019 kepengurusan Karang Taruna Krida kembali dibentuk dengan anggota yang baru dan pembina yang baru. Kegiatan – kegiatannya pun lebih produktif tercatat dalam kurun waktu tujuh bulan Karang Taruna Krida Kelurahan Plombokan sudah mengadakan enam kegiatan antara lain bagi – bagi takjil Ramadhan di bulan Mei, turnamen ping – pong bulan Mei, lomba agustusan bulan Agustus, pemeriksaan jentik nyamuk mulai bulan September, Posyandu remaja bulan September, dan rutinan rebana setiap malam jumat. Remaja Karang Taruna Kelurahan Plombokan periode 2019 – 2022 memiliki jumlah anggota sebanyak 45 orang dengan 19 orang di antaranya termasuk dalam pengurus tetap. (Wawancara dengan Ketua Karang Taruna, Ricky Wahyu Hendrawan pada tanggal 3 November 2019).

Tabel 6.
Jumlah anggota dan pengurus

No	Jenis Kelamin		Jumlah	Keterangan
	L	P		
1	31	14	45	Total anggota
2	12	7	19	Pengurus

Tabel 7.
Jumlah responden yang memenuhi kriteria penelitian

Jenis Kelamin		Jumlah
L	P	
16	7	23

D. Latar Belakang Kehidupan Remaja Karang Taruna Krida Kelurahan Plombokan

Karang Taruna Krida Kelurahan Plombokan memiliki anggota berjumlah 45 remaja terdiri dari 31 laki – laki dan 14 perempuan. Walaupun mereka tergabung dalam satu organisasi yang sama namun setiap anggota memiliki karakter yang berbeda satu dengan yang lainnya. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor sebagai berikut :

1. Pendidikan

Dari segi pendidikan rata – rata anggota karang taruna periode 2019 – 2022 berstatus sebagai pelajar mulai dari SMP hingga Mahasiswa, hanya sembilan anggota yang sudah bekerja. Perbedaan pendidikan cukup mempengaruhi pola pikir remaja karang taruna dalam menggunakan *smartphone*. Remaja karang taruna yang berstatus sebagai mahasiswa lebih bijak dalam menggunakan *smartphone*, meskipun tetap bermain *game online* namun mereka dapat mengatur waktu bermain sehingga potensi kecanduan *smartphone* dapat terminimalisir.. Sedangkan remaja karang taruna yang berstatus sebagai pelajar dan pekerja cenderung intens dalam bermain *game online*. Mereka bahkan rela begadang di malam malam hari hanya untuk bermain *game online* padahal esok hari mereka harus bersekolah dan bekerja.

Namun faktor pendidikan saja tidak cukup untuk menyaring atau melawan godaan bermain *smartphone* sebab tidak semua remaja karang taruna yang berstatus mahasiswa bijak dalam menggunakan *smartphone*

karena beberapa di antara mereka juga aktif sebagai *gamers*. Tercatat ada 23 nama remaja karang taruna yang memenuhi kategori pengambilan sampel penelitian mulai dari pelajar, pekerja, hingga mahasiswa. Berikut adalah tabel anggota karang taruna berdasarkan tingkat pendidikannya.

Tabel 8.
Responden berdasarkan pendidikan

Jenis Kelamin	Pendidikan			Total
	SMP	SMA	Mahasiswa	
L	-	27	4	31
P	4	8	2	14
Jumlah	4	35	6	45

2. Keagamaan

Kesadaran memenuhi kewajiban dalam menjalankan perintah agama perlu ditingkatkan oleh remaja karang taruna. Usia yang tergolong masih muda sangat rentan terpengaruh oleh hal – hal negatif yang dilarang dalam agama. Salah satu perintah sekaligus kewajiban bagi seorang muslim adalah menjalankan ibadah sholat lima waktu. Ketika para remaja tersebut sedang mabar (main *game* bareng) dan waktu sholat telah tiba mereka tetap asyik melanjutkan permainan hingga larut malam. Remaja karang taruna berkumpul pada pukul 17.00 WIB atau setelah pulang sekolah hingga dini hari sehingga mereka melalaikan ibadah sholat maghrib dan besar kemungkinan melalaikan pula sholat isya. Bukan hanya sholat, ibadah puasa di bulan ramadhan pun tidak dilaksanakan oleh sebagian remaja laki – laki baik itu disengaja maupun tidak. Dalam hal menutup aurat, remaja perempuan mengenakan jilbab pasa saat kegiatan karang taruna namun di luar dari kegiatan karang taruna, hanya ada satu remaja yang istiqomah memakai jilbab sedangkan yang lainnya tidak memakai jilbab.

Namun tentu saja tidak semua remaja karang taruna memiliki perilaku yang sama, hal tersebut dibuktikan dengan adanya anggota karang taruna yang memiliki keahlian dalam bidang rebana. Terdapat tiga anggota karang taruna yang tergabung dalam grup rebana, yaitu Lukman, Diego, dan Aisyah. Ketiga remaja tersebut selain menjadi bagian anggota karang taruna juga tergabung dalam remaja masjid yang

notabene rutin melaksanakan kegiatan maulid diiringi dengan rebana. Namun mereka tetap remaja seperti pada umumnya yang suka bermain *game online* sampai larut malam. Berikut adalah tabel yang mengelompokkan anggota karang taruna berdasarkan agamanya

3. Sosial

Masa remaja adalah masa dimana seorang individu memiliki hasrat dan keinginan yang kuat untuk mengetahui lebih dalam tentang banyak hal, dan sebagai makhluk sosial sudah saatnya mereka beradaptasi dengan lingkungan. Jika pendidikan dalam keluarga sudah baik maka seorang remaja yang terjun ke masyarakat akan menjalani proses adaptasi dengan baik pula, akan tetapi jika seorang remaja tidak mendapat pendidikan yang baik dari keluarga maka sangat rentan terpengaruh oleh lingkungan. Lokasi Kelurahan Plombokan berdekatan dengan sebuah pusat jajanan serba ada (PUJASERA) atau masyarakat sekitar menyebutnya Angkringan Cak Min. Angkringan tersebut menjadi tempat berkumpulnya para warga mulai dari anak – anak hingga orang dewasa termasuk remaja karang taruna.

Angkringan Cak Min buka setiap hari mulai pukul 10.00 – 03.00 WIB, suasana pagi hingga sore hari terbilang biasa saja namun situasi mulai berbeda ketika memasuki malam hari. Anak – anak, remaja, hingga orang dewasa berkumpul menjadi satu dengan aktivitasnya masing – masing. Ironisnya rokok dan minuman keras seolah menjadi hal yang wajar di tempat itu sebab tidak hanya orang dewasa saja yang mengkonsumsi rokok dan minum minuman keras tetapi para remaja (termasuk karang taruna) pun turut mengkonsumsinya, sedangkan anak – anak hanya mengkonsumsi rokok saja. Sedangkan dalam penggunaan *smartphone* remaja karang taruna lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain bersama (Mabar) *game online Free Fire*. Para remaja bahkan rutin mengikuti turnamen game online meskipun harus menabung untuk membayar uang registrasi.

E. Daftar Profil Responden

Responden dalam penelitian ini yaitu anggota remaja karang taruna Kelurahan Plombokan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan mengacu pada teknik *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiono, 2014:68). Oleh karena itu sampel diambil berdasarkan intensitas waktu yang menunjukkan seberapa sering dan seberapa lama remaja karang taruna menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online*. Adapun jumlah remaja karang taruna yang termasuk dalam kategori tersebut berjumlah 23 orang terdiri dari 16 laki – laki dan 7 perempuan sebagai berikut :

Tabel 9.
Profil Responden

No	Nama	L / P	Usia	Pekerjaan	Alamat
1	Wisnu Aji Bintang	L	16 tahun	Pelajar	RT 2 / RW 2
2	Setiaji	L	18 tahun	Pedagang	RT 3 / RW 2
3	Muhammad Irfan	L	21 tahun	Mahasiswa	RT 1 / RW 4
4	Bambang Widodo	L	18 tahun	Buruh	RT 3 / RW 2
5	Abdurrahman Khoiri	L	17 tahun	Pelajar	RT 3 / RW 2
6	Steven Aditya	L	17 tahun	Pelajar	RT 3 / RW 2
7	Diego Romadona	L	17 tahun	Pelajar	RT 4 / RW 1
8	Jefri Pamungkas	L	16 tahun	Pelajar	RT 3 / RW 2
9	Luqman Hakiki	L	18 tahun	Pelajar	RT 4 / RW 1
10	Raja abdullah	L	23 tahun	Ojek Online	RT 3 / RW 3
11	Salman Al Farisi	L	17 tahun	Pelajar	RT 4 / RW 1
12	Ari Prasetyo	L	17 tahun	Pelajar	RT 2 / RW 2
13	Rizky Aprillia	P	18 tahun	Pelajar	RT 3 / RW 2
14	Rama Wijaya	L	17 tahun	Pelajar	RT 2 / RW 2
15	Siti Nur Fatimah	P	17 tahun	Pelajar	RT 2 / RW 2
16	Wawan	L	19 tahun	Buruh	RT 2 / RW 3
17	Shinta Bunga	P	14 tahun	Pelajar	RT 1 / RW 5
18	Miftachul Arif	L	19 tahun	Mahasiswa	RT 2 / RW 2
19	Aisyah Wulandari	P	16 tahun	Pelajar	RT 1 / RW 1
20	Rani Artanti	P	14 tahun	Pelajar	RT 3 / RW 5
21	Rahman Rifani	L	16 tahun	Pelajar	RT 1 / RW 2
22	Lindha Mardiana	P	17 tahun	Penjahit	RT 2 / RW 2
23	Ika Rossalina	P	23 tahun	Mahasiswa	RT 4 / RW 3

BAB V

ANALISIS PENINGKATAN RELIGIUSITAS REMAJA KARANG TARUNA KELURAHAN PLOMBOKAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini menggunakan metode eksperimental dengan model *one group pretest and posttest design* yang menggunakan *purposive sampling* sebagai teknik pengambilan sampelnya. Responden dalam penelitian ini adalah 23 anggota karang taruna yang akan dijadikan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol berisikan 23 remaja karang taruna yang belum mendapat perlakuan (*treatment*) sedangkan kelas eksperimen berisikan 23 remaja karang taruna yang telah mendapatkan perlakuan (*treatment*). Tahap pertama yaitu pemberian angket awal (*pretest*) untuk mendapatkan nilai murni kuesioner yang selanjutnya menjadi acuan dasar penelitian. Tahap kedua yaitu pemberian perlakuan (*treatment*) kepada responden. Tahap ketiga yaitu pemberian angket akhir (*posttest*) untuk mengetahui apakah pemberian perlakuan (*treatment*) mempengaruhi nilai kuesioner awal atau tidak. Pemberian angket kepada responden harus diuji terlebih dahulu untuk mengetahui apakah setiap pertanyaan atau pernyataan dalam kuesioner tersebut sudah valid dan reliabel.

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Validitas suatu instrumen yaitu seberapa jauh instrumen itu benar-benar mengukur objek yang hendak diukur atau sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Uji validitas berfungsi untuk memastikan apakah instrument penelitian layak untuk diberikan kepada responden. Adapun kriteria instrumen itu dikatakan valid apabila nilai hitung korelasi dengan nilai hitung r tabel dengan taraf signifikan 0,05. Jika r hitung lebih besar dari r tabel dan nilai r positif maka butir atau pernyataan tersebut adalah valid.

Uji Reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama. Uji reliabilitas dapat menggunakan program SPSS dengan menggunakan uji statistik *cronbach alpha*. Adapun kriteria bahwa instrumen itu dikatakan reliabel, apabila nilai yang didapat dalam proses pengujian dengan uji statistik *alpha cronbach* $> 0,60$. dan sebaliknya jika *alpha cronbach* ditemukan angka koefisien lebih kecil ($< 0,60$), maka dikatakan tidak reliabel. Untuk uji validitas dan uji reliabilitas instrument dibagikan kepada 23 responden, sehingga didapatkan $r \text{ tabel} = 0,413$ dengan taraf signifikan 5% sehingga tingkat kepercayaan sejumlah 95%.

a) Uji Validitas Variabel X

Tabel 10.
Data Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel X

No Res	No Soal Variabel X															Total
	X 1	X 2	X 3	X 4	X 5	X 6	X 7	X 8	X 9	X 10	X 11	X 12	X 13	X 14	X 15	
1	1	2	1	2	2	1	1	1	3	1	2	1	2	2	2	24
2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	43
3	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	23
4	2	1	2	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2	3	31
5	2	1	1	2	1	1	3	2	1	3	2	2	1	1	2	25
6	1	1	3	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	21
7	3	3	2	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	41
8	2	2	3	2	2	2	2	3	1	2	2	1	2	2	2	30
9	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	3	1	1	23
10	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	2	39
11	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	31
12	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	3	21
13	3	3	1	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	39
14	2	2	1	2	2	1	2	3	2	2	3	2	3	2	2	31
15	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	20
16	2	2	1	2	1	2	3	3	2	2	2	3	1	2	2	30
17	2	1	2	2	2	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	30
18	2	1	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	3	2	2	30
19	3	3	1	3	3	1	1	2	3	3	1	3	3	3	3	36
20	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	29
21	1	1	2	1	2	2	3	3	1	1	2	1	2	3	1	26
22	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	1	28
23	2	1	3	2	3	2	3	2	1	2	2	1	3	3	2	32

Berdasarkan data diatas langkah selanjutnya yaitu melakukan uji validitas dengan menggunakan uji statistik *Pearson Product Momen* selanjutnya dilakukan perbandingan, jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($r_{hitung} > r_{tabel} = r_{hitung} > 0,413$) dan nilai r positif maka butir pertanyaan / pernyataan dalam kuesioner tersebut adalah valid. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 11
Hasil Uji Validitas Penggunaan *Smartphone*

No Soal	No Korelasi R hitung	R tabel Df = 0, 413 (5%)	Keterangan
1	0,920	0,413	Valid
2	0,696	0,413	Valid
3	- 0,310	0,413	Tidak Valid
4	0,679	0,413	Valid
5	0, 774	0,413	Valid
6	0, 641	0,413	Valid
7	0,441	0,413	Valid
8	0,640	0,413	Valid
9	0,511	0,413	Valid
10	0,610	0,413	Valid
11	0, 774	0,413	Valid
12	0, 851	0,413	Valid
13	0,449	0,413	Valid
14	0,715	0,413	Valid
15	0,618	0,413	Valid

Penulis menggunakan nilai signifikansi bertaraf 5% atau tingkat kepercayaan responden terhadap butir – butir kuesioner sebesar 95%. Berdasarkan hasil uji validitas di atas maka dapat dianalisis bahwa nilai r hitung koefisien korelasinya lebih besar dari harga r tabel (0,413),

sehingga dapat dikatakan bahwa item penggunaan *smartphone* (Variabel X) adalah valid. Namun terdapat satu butir kuesioner yang tidak memenuhi nilai r tabel yaitu nomor 3 sehingga harus dibuang atau dihilangkan. Jadi total butir kuesioner yang valid adalah sebanyak 14 item yang nantinya dijadikan pernyataan kepada responden.

b) Uji Reliabilitas Variabel X

Berdasarkan hasil uji validitas diatas maka untuk menguji reliabilitasnya yang digunakan adalah instrumen yang valid, yaitu sebanyak 14 instrumen yang hasilnya sebagai berikut:

Tabel 12
Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,890	,894	14

Suatu instrument dapat dinyatakan reliabel apabila hasil perhitungan statistik menggunakan *alpha cronbach* lebih besar dari 0,60 dan sebaliknya jika *alpha cronbach* lebih kecil ($< 0,60$), maka dikatakan tidak reliabel. Adapun hasil uji reliabilitas instrumen pada tabel diatas menunjukkan reliabel untuk penggunaan *smartphone* (Variabel X) sebesar $0,890 > 0,60$.

c) Uji Validitas Variabel Y (Religiusitas)

Tabel 13
Data Uji Validitas dan Veliabilitas Variabel Y

No Res	No Soal Variabel Y															Tot al
	Y 1	Y 2	Y 3	Y 4	Y 5	Y 6	Y 7	Y 8	Y 9	Y 10	Y 11	Y 12	Y 13	Y 14	Y 15	
1	3	1	1	1	1	1	1	3	2	1	3	2	3	2	1	26
2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	17
3	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	19
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	16
5	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	28
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
7	2	3	2	1	2	3	3	2	2	1	2	2	1	2	2	30
8	3	2	1	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	39
9	1	3	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	37
10	2	1	3	1	3	1	1	3	3	1	3	3	1	3	3	32
11	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	25
12	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	26
13	3	1	3	1	3	3	1	3	3	1	3	3	1	3	3	35
14	3	1	1	2	1	1	1	3	1	2	1	2	3	1	1	24
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	17
16	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	41
17	1	1	3	3	1	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	35
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
19	2	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	3	1	1	21
20	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	1	2	2	2	34
21	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1	19
22	2	1	3	3	2	3	1	2	3	3	3	3	1	3	3	36
23	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	22

Berdasarkan data diatas langkah selanjutnya yaitu melakukan uji validitas dengan menggunakan uji statistik *Pearson Product Momen* selanjutnya dilakukan perbandingan, jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($r_{hitung} > r_{tabel} = r_{hitung} > 0,413$) dan nilai r positif maka butir pertanyaan / pernyataan dalam kuesioner tersebut adalah valid. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 14
Hasil Uji Validitas Religiusitas

No Soal	No Korelasi R hitung	R tabel Df = 0, 413 (5%)	Keterangan
1	0,536	0,413	Valid
2	0,519	0,413	Valid
3	0,650	0,413	Valid
4	0,716	0,413	Valid
5	0,686	0,413	Valid
6	0,686	0,413	Valid
7	0,519	0,413	Valid
8	0,546	0,413	Valid
9	0,929	0,413	Valid
10	0,716	0,413	Valid
11	0,894	0,413	Valid
12	0,603	0,413	Valid
13	0,123	0,413	Tidak Valid
14	0,929	0,413	Valid
15	0,909	0,413	Valid

Penulis menggunakan nilai signifikansi bertaraf 5% atau tingkat kepercayaan responden terhadap butir – butir kuesioner sebesar 95%. Berdasarkan hasil uji validitas di atas maka dapat dianalisis bahwa nilai r hitung koefisien korelasinya lebih besar dari harga r tabel (0,413), sehingga dapat dikatakan bahwa item penggunaan *smartphone* (variabel X) adalah valid. Namun terdapat satu butir kuesioner yang tidak memenuhi nilai r tabel yaitu nomor 13 sehingga harus dibuang atau dihilangkan. Jadi total butir kuesioner yang valid adalah sebanyak 14 item yang nantinya dijadikan pernyataan kepada responden.

d) Uji Reliabilitas Variabel Y

Berdasarkan hasil uji validitas diatas maka untuk meguji reliabilitasnya yang digunakan adalah instrumen yang valid, yaitu sebanyak 14 instrumen yang hasilnya sebagai berikut:

Tabel 15
Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,924	,923	14

Suatu instrument dapat dinyatakan reliabel apabila hasil perhitungan statistik menggunakan *alpha cronbach* lebih besar dari 0,60 dan sebaliknya jika *alpha cronbach* lebih kecil ($< 0,60$), maka dikatakan tidak reliabel. berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen pada tabel diatas menunjukkan nilai sebesar $0,924 > 0,60$ artinya reliabel.

2. Uji Pendahuluan

Setelah butir – butir soal kuesioner dinyatakan valid dan reliabel, tahap selanjutnya adalah uji pendahuluan yaitu menganalisis data awal (*pretest*) seperti mencari interval, standar deviasi dan mencari nilai rata – rata pada masing-masing variabel beserta indikatornya. Tahap berikutnya yaitu menganalisis data akhir (*posttest*) yang metodenya hampir sama seperti menganalisis data awal (*pretest*) yaitu mencari interval, standar deviasi dan mencari nilai rata – rata pada masing-masing variabel beserta indikatornya. Yang membedakan yaitu nilai atau skor kuesioner dari yang awalnya *pretest* menjadi *posttest*.

a) Data Awal (*Pretest*)

Setelah soal – soal kuesioner dilakukan uji validitas dan reliabilitas terdapat perubahan dalam susunan kuesioner yaitu menghilangkan instrumen soal yang dinyatakan tidak valid yaitu nomor 3 pada indikator aktivitas (variabel X) dan nomor 15 pada indikator konsekuensi (variabel Y) sehingga jumlah pernyataan masing – masing variabel adalah 14 butir soal dengan total pernyataan sejumlah 28 butir. Untuk memudahkan penulis dalam melakukan perhitungan lebih lanjut, berikut adalah susunan indikator masing – masing variabel yang telah dinyatakan valid dan reliabel.

Tabel 16
Variabel X (Skala Penggunaan *Smartphone*)

No	Indikator	Favorable	Unfavorable	Total
1	Aktivitas	2, 3	1, 4	4
2	Durasi	4,	6, 7, 8,9	5
3	Frekuensi	14	10, 11, 12, 13	5
Total Item		4	10	14

Tabel 17
Variabel Y (Skala Religiusitas Remaja)

No	Aspek	Favorable	Unfavorable	Total
1	Keyakinan	2	1, 3	3
2	Beribadah	4, 5	6	3
3	Ihsan	7, 8	9	3
4	Pengetahuan	10, 11	12	3
5	Konsekuensi	13	14	2
Total Item		8	6	14

Tabel 18
Data Hasil Pretest

R E S	Hasil pretest variabel X dan Y																												Total	
	X 1	X 2	X 3	X 4	X 5	X 6	X 7	X 8	X 9	X 1 0	X 1 1	X 1 2	X 1 3	X 1 4	Y 1	Y 2	Y 3	Y 4	Y 5	Y 6	Y 7	Y 8	Y 9	Y 1 0	Y 1 1	Y 1 2	Y 1 3	Y 1 4		
1	1	2	2	2	1	1	1	3	1	2	1	2	2	2	2	3	1	1	1	1	1	1	3	2	1	3	2	2	1	54
2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	88
3	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1	43
4	2	1	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	61
5	2	1	2	1	1	3	2	1	3	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	47
6	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	38
7	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	2	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	84
8	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	1	2	2	2	3	2	1	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	62
9	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	3	1	1	1	3	3	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	3	53
10	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	2	2	1	3	1	3	1	1	3	3	1	3	3	3	3	3	79
11	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	61
12	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	3	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	39
13	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	1	3	1	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	79
14	2	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	1	1	2	1	1	1	3	1	2	1	2	1	1	1	62
15	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	41
16	2	2	2	1	2	3	3	2	2	2	3	1	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	61
17	2	1	2	2	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	1	1	3	3	1	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	63
18	2	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	61
19	3	3	3	3	1	1	2	3	3	1	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	1	1	79
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	1	2	2	2	61
21	1	1	1	2	2	3	3	1	1	2	1	2	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	48
22	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1	3	3	2	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	57
23	2	1	2	3	2	3	2	1	2	2	1	3	3	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	61

Langkah berikutnya yaitu mencari nilai rata – rata dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Interval} = \frac{\text{Jawaban Tertinggi} - \text{Jawaban Terendah}}{\text{Jumlah Jawaban}}$$

$$\text{Interval} = \frac{3-1}{3} = \frac{2}{3} = 0,66$$

Tabel 19
Pembagian Kelas Interval

Interval Kelas	Keterangan
1 – 1,66	Rendah
1,67 – 2,34	Sedang
2,35 – 3,01	Tinggi

Tahap berikutnya adalah melakukan perhitungan skor kuesioner dari masing - masing indikator variabel X dan Y sebagai berikut :

1) Variabel X (Penggunaan *Smartphone*)

(a) Indikator Aktivitas

Tabel 20
Data Hasil Indikator Aktivitas Variabel X *Pretest*

Variabel X (Penggunaan <i>Smartphone</i>)							
	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Total	Rata - Rata	Ket.
Resp. 1	1	2	2	2	7	1,75	Sedang
Resp. 2	3	3	3	3	12	3	Tinggi
Resp. 3	2	1	2	1	6	1,5	Rendah
Resp. 4	2	1	2	2	7	1,75	Sedang
Resp. 5	2	1	2	1	6	1,5	Rendah
Resp. 6	1	1	1	2	5	1,25	Rendah
Resp. 7	3	3	3	3	12	3	Tinggi
Resp. 8	2	2	2	2	8	2	Sedang
Resp. 9	1	2	2	1	6	1,5	Rendah
Resp. 10	3	3	3	3	12	3	Tinggi
Resp. 11	2	3	2	2	9	2,25	Sedang
Resp. 12	1	1	1	1	4	1	Rendah
Resp. 13	3	3	3	2	11	2,75	Tinggi
Resp. 14	2	2	2	2	8	2	Sedang
Resp. 15	1	2	3	1	7	1,75	Sedang
Resp. 16	2	2	2	1	7	1,75	Sedang
Resp. 17	2	1	2	2	7	1,75	Sedang
Resp. 18	2	1	2	2	7	1,75	Sedang
Resp. 19	3	3	3	3	12	3	Tinggi
Resp. 20	2	2	2	2	8	2	Sedang
Resp. 21	1	1	1	2	5	1,25	Rendah
Resp. 22	2	2	2	2	8	2	Sedang
Resp. 23	2	1	2	3	8	2	Sedang
Nilai rata – rata indikator aktivitas						1,98	

Berdasarkan data di atas maka pengklasifikasian responden ke dalam kelas – kelas interval adalah sebagai berikut :

Tabel 21
Hasil Indikator Aktivitas Penggunaan *Smartphone*

Kategori	Jumlah	%
Rendah	6	25%
Sedang	12	52%
Tinggi	5	23%
Jumlah	23	100%

(b) Indikator Durasi

Tabel 22
Data Hasil Indikator Durasi Variabel X *Pretest*

Variabel X (Penggunaan <i>Smartphone</i>)								
	Soa 1 5	Soa 1 6	Soa 1 7	Soa 1 8	Soa 1 9	Total	Rata - Rata	Ket.
Resp. 1	1	1	1	3	1	7	1,4	Rendah
Resp. 2	3	3	3	3	2	14	2,8	Tinggi
Resp. 3	2	2	1	2	1	8	1,6	Rendah
Resp. 4	1	3	3	2	2	11	2,2	Sedang
Resp. 5	1	3	2	1	3	10	2	Sedang
Resp. 6	1	1	1	2	1	6	1,2	Rendah
Resp. 7	3	1	3	2	3	12	2,4	Tinggi
Resp. 8	2	2	3	1	2	10	2	Sedang
Resp. 9	1	1	2	2	2	8	1,6	Rendah
Resp. 10	3	3	2	3	3	14	2,8	Tinggi
Resp. 11	2	2	1	2	2	9	1,8	Sedang
Resp. 12	2	1	1	1	2	7	1,4	Rendah
Resp. 13	3	3	3	3	2	14	2,8	Tinggi
Resp. 14	1	2	3	2	2	10	2	Sedang
Resp. 15	1	1	1	1	1	5	1	Rendah
Resp. 16	2	3	3	2	2	12	2,4	Tinggi
Resp. 17	3	2	2	2	1	10	2	Sedang
Resp. 18	1	2	3	2	2	10	2	Sedang
Resp. 19	1	1	2	3	3	10	2	Sedang
Resp. 20	2	2	2	2	2	10	2	Sedang
Resp. 21	2	3	3	1	1	10	2	Sedang
Resp. 22	2	1	2	2	2	9	1,8	Sedang
Resp. 23	2	3	2	1	2	10	2	Sedang
Nilai rata – rata indikator durasi							1,96	

Berdasarkan data di atas maka pengklasifikasian responden ke dalam kelas – kelas interval adalah sebagai berikut :

Tabel 23
Hasil Indikator Durasi Penggunaan *Smartphone*

Kategori	Jumlah	%
Rendah	6	25%
Sedang	12	52%
Tinggi	5	23%
Jumlah	23	100%

(c) Indikator Frekuensi

Tabel 24
Data Hasil Indikator Frekuensi Variabel X *Pretest*

Variabel X (Penggunaan <i>Smartphone</i>)								
	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Total	Rata - Rata	Ket.
Resp. 1	2	1	2	2	2	9	1,8	Sedang
Resp. 2	3	3	3	3	3	15	3	Tinggi
Resp. 3	1	2	1	2	2	8	1,6	Rendah
Resp. 4	2	2	2	2	3	11	2,2	Sedang
Resp. 5	2	2	1	1	2	8	1,6	Rendah
Resp. 6	1	1	2	2	1	7	1,4	Rendah
Resp. 7	3	3	3	3	3	15	3	Tinggi
Resp. 8	2	1	2	2	2	9	1,8	Sedang
Resp. 9	1	1	3	1	1	7	1,4	Rendah
Resp. 10	1	3	3	3	2	12	2,4	Tinggi
Resp. 11	2	2	3	2	2	11	2,2	Sedang
Resp. 12	2	1	1	1	3	8	1,6	Rendah
Resp. 13	3	3	2	2	3	13	2,6	Tinggi
Resp. 14	3	2	3	2	2	12	2,4	Tinggi
Resp. 15	1	1	3	1	1	7	1,4	Rendah
Resp. 16	2	3	1	2	2	10	2	Sedang
Resp. 17	3	2	2	2	2	11	2,2	Sedang
Resp. 18	2	2	3	2	2	11	2,2	Sedang
Resp. 19	1	3	3	3	3	13	2,6	Tinggi
Resp. 20	1	2	3	2	2	10	2	Sedang
Resp. 21	2	1	2	3	1	9	1,8	Sedang
Resp. 22	2	2	3	2	1	10	2	Sedang
Resp. 23	2	1	3	3	2	11	2,2	Sedang
Nilai rata – rata indikator frekuensi							2,1	

Berdasarkan data di atas maka pengklasifikasian responden ke dalam kelas – kelas interval adalah sebagai berikut :

Tabel 25
Hasil Indikator Frekuensi Penggunaan *Smartphone*

Kategori	Jumlah	%
Rendah	6	25%
Sedang	11	50%
Tinggi	6	25%
Jumlah	23	100%

2) Variabel Y (Religiusitas)

(a) Indikator Keyakinan

Tabel 26
Data Hasil Indikator Keyakinan Variabel Y *Pretest*

Variabel Y (Religiusitas)						
	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Total	Rata - Rata	Ket.
Resp. 1	3	1	1	5	1,6	Rendah
Resp. 2	1	1	1	3	1	Rendah
Resp. 3	1	1	2	4	1,3	Rendah
Resp. 4	1	1	1	3	1	Rendah
Resp. 5	2	2	1	5	1,6	Rendah
Resp. 6	1	1	1	3	1	Rendah
Resp. 7	2	3	2	7	2,3	Sedang
Resp. 8	3	2	1	6	2	Sedang
Resp. 9	1	3	3	7	2,3	Sedang
Resp. 10	2	1	3	6	2	Sedang
Resp. 11	1	2	2	5	1,6	Rendah
Resp. 12	1	2	2	5	1,6	Rendah
Resp. 13	3	1	3	7	2,3	Sedang
Resp. 14	3	1	1	5	1,6	Rendah
Resp. 15	1	1	1	3	1	Rendah
Resp. 16	3	2	2	7	2,3	Sedang
Resp. 17	1	1	3	5	1,6	Rendah
Resp. 18	1	1	1	3	1	Rendah
Resp. 19	2	1	1	4	1,3	Rendah
Resp. 20	2	3	2	7	2,3	Sedang
Resp. 21	2	1	1	4	1,3	Rendah
Resp. 22	2	1	3	6	2	Sedang
Resp. 23	1	1	2	4	1,3	Rendah
Nilai rata – rata indikator keyakinan					1,6	

Berdasarkan data di atas maka pengklasifikasian responden ke dalam kelas – kelas interval adalah sebagai berikut :

Tabel 27
Hasil Indikator Keyakinan Variabel Religiusitas

Kategori	Jumlah	%
Rendah	15	65%
Sedang	8	35%
Tinggi	0	0 %
Jumlah	23	100%

(b) Indikator Beribadah

Tabel 28
Data Hasil Indikator Beribadah Variabel Y *Pretest*

Variabel Y (Religiusitas)						
	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Total	Rata - Rata	Ket.
Resp. 1	1	1	1	3	1	Rendah
Resp. 2	2	1	1	4	1,3	Rendah
Resp. 3	1	1	1	3	1	Rendah
Resp. 4	1	1	1	3	1	Rendah
Resp. 5	2	2	2	6	2	Sedang
Resp. 6	1	1	1	3	1	Rendah
Resp. 7	1	2	3	6	2	Sedang
Resp. 8	3	3	2	8	2,6	Tinggi
Resp. 9	3	1	3	7	2,3	Sedang
Resp. 10	1	3	1	5	1,6	Rendah
Resp. 11	1	2	2	5	1,6	Rendah
Resp. 12	2	2	2	6	2	Sedang
Resp. 13	1	3	3	7	2,3	Sedang
Resp. 14	2	1	1	4	1,3	Sedang
Resp. 15	1	1	1	3	1	Rendah
Resp. 16	3	3	2	8	2,6	Tinggi
Resp. 17	3	1	3	7	2,3	Sedang
Resp. 18	1	1	1	3	1	Rendah
Resp. 19	1	1	3	5	1,6	Rendah
Resp. 20	3	2	3	8	2,6	Tinggi
Resp. 21	1	1	1	3	1	Rendah
Resp. 22	3	2	3	8	2,6	Tinggi
Resp. 23	1	2	1	4	1,3	Rendah
Nilai rata – rata indikator beribadah					1,7	

Berdasarkan data di atas maka pengklasifikasian responden ke dalam kelas – kelas interval adalah sebagai berikut :

Tabel 29
Hasil Indikator Beribadah Variabel Religiusitas

Kategori	Jumlah	%
Rendah	12	52%
Sedang	7	31%
Tinggi	4	17%
Jumlah	23	100%

(c) Indikator Ihsan

Tabel 30
Data Hasil Indikator Ihsan Variabel Y *Pretest*

Variabel Y (Religiusitas)						
	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Total	Rata - Rata	Ket.
Resp. 1	1	3	2	6	2	Sedang
Resp. 2	1	1	1	3	1	Rendah
Resp. 3	1	2	1	4	1,3	Rendah
Resp. 4	1	1	1	3	1	Rendah
Resp. 5	2	2	2	6	2	Sedang
Resp. 6	1	1	1	3	1	Rendah
Resp. 7	3	2	2	7	2,3	Sedang
Resp. 8	2	3	3	8	2,6	Tinggi
Resp. 9	3	1	3	7	2,3	Sedang
Resp. 10	1	3	3	7	2,3	Sedang
Resp. 11	2	1	2	5	1,6	Rendah
Resp. 12	2	1	2	5	1,6	Rendah
Resp. 13	1	3	3	7	2,3	Sedang
Resp. 14	1	3	1	5	1,6	Rendah
Resp. 15	1	1	1	3	1	Rendah
Resp. 16	2	3	3	8	2,6	Tinggi
Resp. 17	1	1	3	5	1,6	Rendah
Resp. 18	1	1	1	3	1	Rendah
Resp. 19	1	2	1	4	1,3	Rendah
Resp. 20	3	2	2	7	2,3	Sedang
Resp. 21	1	1	1	3	1	Rendah
Resp. 22	1	2	3	6	2	Sedang
Resp. 23	1	1	2	4	1,3	Rendah
Nilai rata – rata indikator ihsan					1,7	

Berdasarkan data di atas maka pengklasifikasian responden ke dalam kelas – kelas interval adalah sebagai berikut :

Tabel 31
Hasil Indikator Ihsan Variabel Religiusitas

Kategori	Jumlah	%
Rendah	12	52%
Sedang	9	39%
Tinggi	2	9%
Jumlah	23	100%

(d) Indikator Pengetahuan

Tabel 32
Data Hasil Indikator Pengetahuan Variabel Y *Pretest*

Variabel Y (Religiusitas)						
	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Total	Rata - Rata	Ket.
Resp. 1	1	3	2	6	2	Sedang
Resp. 2	2	1	1	4	1,3	Rendah
Resp. 3	1	1	3	5	1,6	Rendah
Resp. 4	1	1	1	3	1	Rendah
Resp. 5	2	2	2	6	2	Sedang
Resp. 6	1	1	1	3	1	Rendah
Resp. 7	1	2	2	5	1,6	Rendah
Resp. 8	3	3	2	8	2,6	Tinggi
Resp. 9	3	3	3	9	3	Tinggi
Resp. 10	1	3	3	7	2,3	Sedang
Resp. 11	1	2	2	5	1,6	Rendah
Resp. 12	2	2	1	5	1,6	Rendah
Resp. 13	1	3	3	7	2,3	Sedang
Resp. 14	2	1	2	5	1,6	Rendah
Resp. 15	1	1	1	3	1	Rendah
Resp. 16	3	3	3	9	3	Tinggi
Resp. 17	3	3	3	9	3	Tinggi
Resp. 18	1	1	1	3	1	Rendah
Resp. 19	1	1	1	3	1	Rendah
Resp. 20	3	2	1	6	2	Sedang
Resp. 21	1	1	3	5	1,6	Rendah
Resp. 22	3	3	3	9	3	Tinggi
Resp. 23	1	2	1	4	1,3	Rendah
Nilai rata – rata indikator pengetahuan					1,8	

Berdasarkan data di atas maka pengklasifikasian responden ke dalam kelas – kelas interval adalah sebagai berikut :

Tabel 33
Hasil Indikator Pengetahuan Variabel Religiusitas

Kategori	Jumlah	%
Rendah	13	56%
Sedang	5	22%
Tinggi	5	22%
Jumlah	23	100%

(e) Indikator Konsekuensi

Tabel 34
Data Hasil Indikator Konsekuensi Variabel Y *Pretest*

Variabel Y (Religiusitas)					
	Soal 13	Soal 14	Total	Rata - Rata	Ket.
Resp. 1	2	1	3	1,5	Rendah
Resp. 2	1	1	2	1	Rendah
Resp. 3	1	1	2	1	Rendah
Resp. 4	1	1	2	1	Rendah
Resp. 5	2	2	4	2	Sedang
Resp. 6	1	1	2	1	Rendah
Resp. 7	2	2	4	2	Sedang
Resp. 8	3	3	6	3	Tinggi
Resp. 9	3	3	6	3	Tinggi
Resp. 10	3	3	6	3	Tinggi
Resp. 11	2	2	4	2	Sedang
Resp. 12	2	2	4	2	Sedang
Resp. 13	3	3	6	3	Tinggi
Resp. 14	1	1	2	1	Rendah
Resp. 15	1	1	2	1	Rendah
Resp. 16	3	3	6	3	Tinggi
Resp. 17	3	3	6	3	Tinggi
Resp. 18	1	1	2	1	Rendah
Resp. 19	1	1	2	1	Rendah
Resp. 20	2	2	4	2	Sedang
Resp. 21	1	1	2	1	Rendah
Resp. 22	3	3	6	3	Tinggi
Resp. 23	2	2	4	2	Sedang
Nilai rata – rata indikator konsekuensi				1,9	

Berdasarkan data di atas maka pengklasifikasian responden ke dalam kelas – kelas interval adalah sebagai berikut :

Tabel 35
Hasil Indikator Konsekuensi Variabel Religiusitas

Kategori	Jumlah	%
Rendah	10	43%
Sedang	6	26%
Tinggi	7	31%
Jumlah	23	100%

b) Data Akhir (*Posttest*)

Tabel 36
Data Hasil *Posttest*

R E S P	Hasil posttest variabel X dan Y																												Total	
	X 1	X 2	X 3	X 4	X 5	X 6	X 7	X 8	X 9	X 1 0	X 1 1	X 1 2	X 1 3	X 1 4	Y 1	Y 2	Y 3	Y 4	Y 5	Y 6	Y 7	Y 8	Y 9	Y 1 0	Y 1 1	Y 1 2	Y 1 3	Y 1 4		
1	2	2	2	2	3	2	2	3	1	3	1	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	63	
2	3	1	3	2	3	1	3	2	2	3	1	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	66	
3	1	2	2	3	3	2	1	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	64	
4	2	1	2	2	1	3	3	2	2	1	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	60
5	2	1	2	3	3	3	2	1	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	65
6	3	1	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	69
7	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	3	1	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	50
8	3	2	2	3	2	2	3	1	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	69
9	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	77
10	3	3	3	1	3	3	2	3	3	1	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	73
11	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50
12	1	3	2	3	2	1	3	1	2	2	1	3	1	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	59
13	3	3	1	2	3	3	2	3	2	1	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	72	
14	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	66
15	3	2	3	3	3	1	3	1	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	72
16	2	3	2	1	2	3	3	2	2	2	1	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	65
17	2	1	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	69
18	2	1	2	2	1	2	3	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	56
19	2	3	3	2	1	1	2	2	3	1	3	1	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	64
20	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	65
21	1	1	1	2	2	3	3	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	59
22	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	72
23	2	1	2	3	2	3	2	1	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	63

1) Variabel X (Penggunaan *Smartphone*)

(a) Indikator Aktivitas

Tabel 37
Data Hasil Indikator Aktivitas Variabel X *Posttest*

Variabel X (Penggunaan <i>Smartphone</i>)							
	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Total	Rata - Rata	Ket.
Resp. 1	2	2	2	2	8	2	Sedang
Resp. 2	3	1	3	2	9	2,25	Sedang
Resp. 3	1	2	2	3	8	2	Sedang
Resp. 4	2	1	2	2	7	1,75	Sedang
Resp. 5	2	1	2	3	8	2	Sedang
Resp. 6	3	1	3	2	9	2,25	Sedang
Resp. 7	1	1	2	1	5	1,25	Rendah
Resp. 8	3	2	2	3	10	2,5	Tinggi
Resp. 9	3	2	3	2	10	2,5	Sedang
Resp. 10	3	3	3	1	10	2,5	Sedang
Resp. 11	2	1	1	2	6	1,5	Rendah
Resp. 12	1	3	2	3	9	2,25	Sedang
Resp. 13	3	3	1	2	9	2,25	Sedang
Resp. 14	2	2	3	2	9	2,25	Sedang
Resp. 15	3	2	3	3	11	2,75	Tinggi
Resp. 16	2	3	2	1	8	2	Sedang
Resp. 17	2	1	2	2	7	1,75	Sedang
Resp. 18	2	1	2	2	7	1,75	Sedang
Resp. 19	2	3	3	2	10	2,5	Tinggi
Resp. 20	2	2	2	3	9	2,25	Sedang
Resp. 21	1	1	1	2	5	1,25	Rendah
Resp. 22	3	2	3	2	10	2,5	Tinggi
Resp. 23	2	1	2	3	8	2	Sedang
Nilai rata – rata indikator aktivitas						2,09	

Berdasarkan data di atas maka pengklasifikasian responden ke dalam kelas – kelas interval adalah sebagai berikut :

Tabel 38
Hasil Indikator Aktivitas Penggunaan *Smartphone*

Kategori	Jumlah	%
Rendah	3	13%
Sedang	17	74%
Tinggi	3	13%
Jumlah	23	100%

(b) Indikator Durasi

Tabel 39
Data Hasil Indikator Durasi Variabel X *Posttest*

Variabel X (Penggunaan <i>Smartphone</i>)								
	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Total	Rata - Rata	Ket.
Resp. 1	3	2	2	3	1	11	2,2	Sedang
Resp. 2	3	1	3	2	2	11	2,2	Sedang
Resp. 3	3	2	1	2	2	10	2	Sedang
Resp. 4	1	3	3	2	2	11	2,2	Sedang
Resp. 5	3	3	2	1	3	12	2,4	Tinggi
Resp. 6	3	2	3	2	2	12	2,4	Tinggi
Resp. 7	1	1	1	2	1	6	1,2	Rendah
Resp. 8	2	2	3	1	2	10	2	Sedang
Resp. 9	3	3	2	3	2	13	2,6	Tinggi
Resp. 10	3	3	2	3	3	14	2,8	Tinggi
Resp. 11	1	2	1	2	1	7	1,4	Rendah
Resp. 12	2	1	3	1	2	9	1,8	Sedang
Resp. 13	3	3	2	3	2	13	2,6	Tinggi
Resp. 14	3	2	3	2	2	12	2,4	Tinggi
Resp. 15	3	1	3	1	3	11	2,2	Sedang
Resp. 16	2	3	3	2	2	12	2,4	Tinggi
Resp. 17	3	2	2	3	2	12	2,4	Tinggi
Resp. 18	1	2	3	2	2	10	2	Sedang
Resp. 19	1	1	2	2	3	9	1,8	Sedang
Resp. 20	2	3	2	2	2	11	2,2	Sedang
Resp. 21	2	3	3	1	2	11	2,2	Sedang
Resp. 22	2	3	2	2	3	12	2,4	Tinggi
Resp. 23	2	3	2	1	2	10	2	Sedang
Nilai rata – rata indikator durasi							2,16	

Berdasarkan data di atas maka pengklasifikasian responden ke dalam kelas – kelas interval adalah sebagai berikut :

Tabel 40
Hasil Indikator Durasi Penggunaan *Smartphone*

Kategori	Jumlah	%
Rendah	2	9%
Sedang	12	52%
Tinggi	9	39%
Jumlah	23	100%

(c) Indikator Frekuensi

Tabel 41
Data Hasil Indikator Frekuensi Variabel X *Posttest*

Variabel X (Penggunaan <i>Smartphone</i>)								
	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Total	Rata - Rata	Ket.
Resp. 1	3	1	2	2	2	10	2	Sedang
Resp. 2	3	1	3	3	2	12	2,4	Tinggi
Resp. 3	3	2	3	2	2	12	2,4	Tinggi
Resp. 4	1	2	2	2	3	10	2	Sedang
Resp. 5	2	2	2	3	2	11	2,2	Sedang
Resp. 6	3	2	2	2	3	12	2,4	Tinggi
Resp. 7	2	1	3	1	1	8	1,6	Rendah
Resp. 8	2	3	3	2	2	12	2,4	Tinggi
Resp. 9	2	3	3	3	3	14	2,8	Tinggi
Resp. 10	1	3	3	3	2	12	2,4	Tinggi
Resp. 11	2	2	1	2	1	8	1,6	Rendah
Resp. 12	2	1	3	1	3	10	2	Sedang
Resp. 13	1	3	2	2	3	11	2,2	Sedang
Resp. 14	2	2	3	2	2	11	2,2	Rendah
Resp. 15	2	3	3	2	3	13	2,6	Tinggi
Resp. 16	2	1	3	2	2	10	2	Rendah
Resp. 17	3	2	3	2	2	12	2,4	Tinggi
Resp. 18	1	2	3	2	2	10	2	Sedang
Resp. 19	1	3	1	3	3	11	2,2	Sedang
Resp. 20	1	2	3	2	2	10	2	Sedang
Resp. 21	2	1	2	3	2	10	2	Sedang
Resp. 22	3	2	3	2	3	13	2,6	Tinggi
Resp. 23	2	2	3	3	2	12	2,4	Tinggi
Nilai rata – rata indikator frekuensi							2,21	

Tabel 42
Hasil Indikator Frekuensi Penggunaan *Smartphone*

Kategori	Jumlah	%
Rendah	4	17%
Sedang	9	39%
Tinggi	10	44%
Jumlah	23	100%

2) Variabel Y (Religiusitas)

(a) Indikator Keyakinan

Tabel 43
Data Hasil Indikator Keyakinan Variabel Y *Posttest*

Variabel Y (Religiusitas)						
	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Total	Rata - Rata	Ket.
Resp. 1	3	2	3	8	2,6	Tinggi
Resp. 2	3	3	3	9	3	Tinggi
Resp. 3	2	2	2	6	2	Sedang
Resp. 4	3	2	3	8	2,6	Tinggi
Resp. 5	2	2	3	7	2,3	Sedang
Resp. 6	2	2	3	7	2,3	Sedang
Resp. 7	2	2	2	6	2	Sedang
Resp. 8	3	2	3	8	2,6	Tinggi
Resp. 9	3	3	3	9	3	Tinggi
Resp. 10	2	2	3	7	2,3	Sedang
Resp. 11	2	2	2	6	2	Sedang
Resp. 12	2	2	3	7	2,3	Sedang
Resp. 13	3	3	3	9	3	Tinggi
Resp. 14	3	3	2	8	2,6	Tinggi
Resp. 15	3	2	2	7	2,3	Sedang
Resp. 16	3	3	2	8	2,6	Tinggi
Resp. 17	2	2	3	7	2,3	Sedang
Resp. 18	2	2	2	6	2	Sedang
Resp. 19	2	3	2	7	2,3	Sedang
Resp. 20	2	3	2	7	2,3	Sedang
Resp. 21	2	2	2	6	2	Sedang
Resp. 22	2	3	3	8	2,6	Tinggi
Resp. 23	3	3	2	8	2,6	Tinggi
Nilai rata – rata indikator keyakinan					2,41	

Berdasarkan data di atas maka pengklasifikasian responden ke dalam kelas – kelas interval adalah sebagai berikut :

Tabel 44
Hasil Indikator Keyakinan Variabel Religiusitas

Kategori	Jumlah	%
Rendah	0	0%
Sedang	13	56%
Tinggi	10	44%
Jumlah	23	100%

(b) Indikator Beribadah

Tabel 45
Data Hasil Indikator Beribadah Variabel Y *Posttest*

Variabel Y (Religiusitas)						
	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Total	Rata - Rata	Ket.
Resp. 1	2	2	3	7	2,3	Sedang
Resp. 2	2	2	2	6	2	Sedang
Resp. 3	2	3	2	7	2,3	Sedang
Resp. 4	2	2	2	6	2	Sedang
Resp. 5	2	2	2	6	2	Sedang
Resp. 6	3	2	2	7	2,3	Sedang
Resp. 7	2	2	3	7	2,3	Sedang
Resp. 8	3	3	2	8	2,6	Tinggi
Resp. 9	3	2	3	8	2,6	Tinggi
Resp. 10	2	3	3	8	2,6	Tinggi
Resp. 11	3	2	2	7	2,3	Sedang
Resp. 12	2	2	2	6	2	Sedang
Resp. 13	3	3	3	9	3	Tinggi
Resp. 14	2	2	3	7	2,3	Sedang
Resp. 15	2	2	3	7	2,3	Sedang
Resp. 16	2	3	2	7	2,3	Sedang
Resp. 17	3	3	3	9	3	Tinggi
Resp. 18	2	2	3	7	2,3	Sedang
Resp. 19	2	2	3	7	2,3	Sedang
Resp. 20	3	2	3	8	2,6	Tinggi
Resp. 21	2	3	3	8	2,6	Tinggi
Resp. 22	3	2	3	8	2,6	Tinggi
Resp. 23	2	2	2	6	2	Sedang
Nilai rata – rata indikator beribadah					2,37	

Berdasarkan data di atas maka pengklasifikasian responden ke dalam kelas – kelas interval adalah sebagai berikut :

Tabel 46
Hasil Indikator Beribadah Variabel Religiusitas

Kategori	Jumlah	%
Rendah	0	0%
Sedang	15	65%
Tinggi	8	35%
Jumlah	23	100%

(c) Indikator Ihsan

Tabel 47
Data Hasil Indikator Ihsan Variabel Y *Posttest*

Variabel Y (Religiusitas)						
	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Total	Rata - Rata	Ket.
Resp. 1	2	3	2	7	2,3	Sedang
Resp. 2	2	2	3	7	2,3	Sedang
Resp. 3	3	2	3	8	2,6	Tinggi
Resp. 4	3	2	2	7	2,3	Sedang
Resp. 5	2	3	2	7	2,3	Sedang
Resp. 6	3	3	3	9	3	Tinggi
Resp. 7	3	2	2	7	2,3	Sedang
Resp. 8	2	3	3	8	2,6	Tinggi
Resp. 9	3	2	3	8	2,6	Tinggi
Resp. 10	2	3	3	8	2,6	Tinggi
Resp. 11	2	2	2	6	2	Sedang
Resp. 12	2	3	2	7	2,3	Sedang
Resp. 13	2	3	3	8	2,6	Tinggi
Resp. 14	2	3	2	7	2,3	Sedang
Resp. 15	3	2	3	8	2,6	Tinggi
Resp. 16	3	2	2	7	2,3	Sedang
Resp. 17	2	3	3	8	2,6	Tinggi
Resp. 18	2	2	2	6	2	Sedang
Resp. 19	3	2	2	7	2,3	Sedang
Resp. 20	3	3	2	8	2,6	Tinggi
Resp. 21	2	3	2	7	2,3	Sedang
Resp. 22	2	2	2	6	2	Sedang
Resp. 23	2	3	3	8	2,6	Tinggi
Nilai rata – rata indikator ihsan					2,4	

Berdasarkan data di atas maka pengklasifikasian responden ke dalam kelas – kelas interval adalah sebagai berikut :

Tabel 48
Hasil Indikator Ihsan Variabel Religiusitas

Kategori	Jumlah	%
Rendah	0	0%
Sedang	13	56%
Tinggi	10	44%
Jumlah	23	100%

(d) Indikator Pengetahuan

Tabel 49
Data Hasil Indikator Pengetahuan Variabel Y *Posttest*

Variabel Y (Religiusitas)						
	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Total	Rata - Rata	Ket.
Resp. 1	2	3	2	7	2,3	Sedang
Resp. 2	2	2	2	6	2	Sedang
Resp. 3	3	2	3	8	2,6	Tinggi
Resp. 4	2	2	3	7	2,3	Sedang
Resp. 5	3	3	3	9	3	Sedang
Resp. 6	3	3	2	8	2,6	Tinggi
Resp. 7	2	2	2	6	2	Sedang
Resp. 8	3	3	2	8	2,6	Tinggi
Resp. 9	3	3	3	9	3	Tinggi
Resp. 10	3	2	3	8	2,6	Tinggi
Resp. 11	2	2	2	6	2	Sedang
Resp. 12	2	2	3	7	2,3	Sedang
Resp. 13	3	2	2	7	2,3	Sedang
Resp. 14	2	3	2	7	2,3	Sedang
Resp. 15	3	3	3	9	3	Tinggi
Resp. 16	3	3	2	8	2,6	Tinggi
Resp. 17	3	3	3	9	3	Tinggi
Resp. 18	2	2	2	6	2	Sedang
Resp. 19	3	3	2	8	2,6	Tinggi
Resp. 20	3	2	3	8	2,6	Tinggi
Resp. 21	2	3	2	7	2,3	Sedang
Resp. 22	3	3	3	9	3	Tinggi
Resp. 23	2	2	3	7	2,3	Sedang
Nilai rata – rata indikator pengetahuan					2,5	

Berdasarkan data di atas maka pengklasifikasian responden ke dalam kelas – kelas interval adalah sebagai berikut :

Tabel 50
Hasil Indikator Pengetahuan Variabel Religiusitas

Kategori	Jumlah	%
Rendah	0	0%
Sedang	12	52%
Tinggi	11	48%
Jumlah	23	100%

(e) Indikator Konsekuensi

Tabel 51
Data Hasil Indikator Konsekuensi Variabel Y *Posttest*

Variabel Y (Religiusitas)					
	Soal 13	Soal 14	Total	Rata - Rata	Ket.
Resp. 1	2	3	5	2,5	Tinggi
Resp. 2	3	3	6	3	Tinggi
Resp. 3	3	2	5	2,5	Tinggi
Resp. 4	2	2	4	2	Sedang
Resp. 5	3	2	5	2,5	Tinggi
Resp. 6	3	2	5	2,5	Tinggi
Resp. 7	2	3	5	2,5	Tinggi
Resp. 8	3	2	5	2,5	Tinggi
Resp. 9	3	3	6	3	Tinggi
Resp. 10	3	3	6	3	Tinggi
Resp. 11	2	2	4	2	Sedang
Resp. 12	2	2	4	2	Sedang
Resp. 13	3	3	6	3	Tinggi
Resp. 14	3	2	5	2,5	Tinggi
Resp. 15	3	3	6	3	Tinggi
Resp. 16	3	2	5	2,5	Tinggi
Resp. 17	2	3	5	2,5	Tinggi
Resp. 18	2	2	4	2	Sedang
Resp. 19	3	2	5	2,5	Tinggi
Resp. 20	2	2	4	2	Sedang
Resp. 21	2	3	5	2,5	Tinggi
Resp. 22	3	3	6	3	Tinggi
Resp. 23	2	2	4	2	Sedang
Nilai rata – rata indikator konsekuensi				2,5	

Berdasarkan data di atas maka pengklasifikasian responden ke dalam kelas – kelas interval adalah sebagai berikut :

Tabel 52
Hasil Indikator Konsekuensi Variabel Religiusitas

Kategori	Jumlah	%
Rendah	0	0%
Sedang	6	26%
Tinggi	17	74%
Jumlah	23	100%

3. Nilai Rata – Rata (*mean*)

Berdasarkan data *posttest* di atas tahap selanjutnya yaitu mencari nilai rata – rata (*mean*) dari variabel X (penggunaan *smartphone*) dan variabel Y (religiusitas) sebagai berikut.

1. Nilai rata – rata (*mean*) variabel X

Variabel X (penggunaan *smartphone*) memiliki tiga indikator yaitu indikator aktivitas, indikator durasi, dan indikator frekuensi. Jawaban dari masing – masing responden akan diberi nilai yang mengacu pada skala likert 3 skor yang terdiri dari item *favorable* dan *unfavorable*. Skor untuk item jawaban *favorable* meliputi:

- a) Setuju (S) memiliki skor 3
- b) Kadang - kadang (KK) dengan skor 2
- c) Tidak Setuju (TS) dengan skor 1

Sedangkan untuk item pernyataan *unfavorable* diberi skor sebagai berikut :

- a) Setuju (S) memiliki skor 1
- b) Kadang - kadang (KK) dengan skor 2
- c) Tidak Setuju (TS) dengan skor 3

Langkah pertama untuk menghitung nilai rata – rata masing – masing responden yaitu melakukan penjumlahan pada skor yang diperoleh setiap individu kemudian dibagi jumlah soal dalam setiap

indikator. Langkah selanjutnya untuk memperoleh total nilai rata-rata (*mean*) dari 23 responden maka nilai rata – rata pada masing – masing individu dijumlahkan kemudian dibagi jumlah responden. Metode perhitungan skor rata-rata tersebut digunakan untuk mencari nilai rata-rata (*mean*) dari masing - masing variabel. Berikut adalah hasil perhitungan nilai rata – rata (*mean*) variabel X :

Tabel 53
Nilai rata – rata penggunaan *smartphone* (variabel X)

Indikator penggunaan <i>smartphone</i>	Nilai rata – rata (<i>mean</i>)	Kategori
Aktivitas	2,09	Sedang
Durasi	2,16	Sedang
Frekuensi	2,21	Sedang

Berdasarkan data di atas maka nilai rata – rata (*mean*) dari variabel X (penggunaan *smartphone*) adalah sebagai berikut :

- a) Aktivitas memiliki nilai rata – rata (*mean*) 2,09 artinya berdasarkan nilai *posttest* aktivitas penggunaan *smartphone* oleh remaja karang taruna berada dalam kategori sedang.
- b) Durasi memiliki nilai rata – rata (*mean*) 2,16 artinya berdasarkan nilai *posttest* durasi penggunaan *smartphone* oleh remaja karang taruna berada dalam kategori sedang.
- c) Frekuensi memiliki nilai rata – rata (*mean*) 2,21 artinya berdasarkan nilai *posttest* intensitas penggunaan *smartphone* oleh remaja karang taruna berada dalam kategori sedang.

2. Nilai rata – rata (*mean*) variabel Y

Variabel Y (religiusitas) memiliki lima indikator yaitu indikator keyakinan, indikator beribadah, dan indikator ihsan, indikator pengetahuan, indikator konsekuensi. Berikut adalah hasil perhitungan nilai rata – rata (*mean*) dari variabel Y:

Tabel 54
Nilai rata – rata religiusitas (variabel Y)

Indikator religiusitas	Nilai rata – rata (<i>mean</i>)	Kategori
Keyakinan	2,41	Tinggi
Beribadah	2,37	Tinggi
Ihsan	2,4	Tinggi
Pengetahuan	2,5	Tinggi
Konsekuensi	2,5	Tinggi

Berdasarkan data di atas maka nilai rata – rata (*mean*) dari variabel Y (religiusitas) adalah sebagai berikut :

- a) Keyakinan memiliki nilai rata – rata (*mean*) 2,41 artinya berdasarkan nilai *posttest* indikator keyakinan (teologi) pada remaja karang taruna berada dalam kategori tinggi.
- b) Beribadah memiliki nilai rata – rata (*mean*) 2,37 artinya berdasarkan nilai *posttest* indikator beribadah (ritual) pada remaja karang taruna berada dalam kategori tinggi.
- c) Ihsan memiliki nilai rata – rata (*mean*) 2,4 artinya berdasarkan nilai *posttest* indikator ihsan (perasaan dekat dengan Allah) pada remaja karang taruna berada dalam kategori tinggi.
- d) Pengetahuan memiliki nilai rata – rata (*mean*) 2,5 artinya berdasarkan nilai *posttest* indikator pengetahuan (*knowledge*) pada remaja karang taruna berada dalam kategori tinggi.
- e) Konsekuensi memiliki nilai rata – rata (*mean*) 2,5 artinya berdasarkan nilai *posttest* indikator konsekuensi (pengamalan) pada remaja karang taruna berada dalam kategori tinggi.

B. Data Hasil Skala Penggunaan *Smartphone* dan Religiusitas

Data hasil skala penggunaan *smartphone* (variabel X) dan religiusitas variabel (Y) merupakan data yang diperoleh berdasarkan hasil perhitungan kuesioner *pretest* dan *posttest* dari 23 responden. Berikut adalah data hasil skala penggunaan *smartphone* (variabel X) dan religiusitas (variabel Y) :

Tabel 55
Total nilai penggunaan *smartphone* dan religiusitas

No	Responden	Total Nilai			
		<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Penggunaan <i>smartphone</i>	Religiusitas	Penggunaan <i>smartphone</i>	Religiusitas
1	Responden 1	23	19,6	29	34
2	Responden 2	41	14	32	34
3	Responden 3	22	15,3	30	34
4	Responden 4	29	12	28	32
5	Responden 5	24	23,6	31	34
6	Responden 6	18	12	33	36
7	Responden 7	39	24,3	19	31
8	Responden 8	27	32	32	37
9	Responden 9	21	31,3	37	40
10	Responden 10	38	27	36	37
11	Responden 11	29	20,6	21	29
12	Responden 12	19	21,6	28	31
13	Responden 13	38	29,3	33	39
14	Responden 14	30	17,6	32	34
15	Responden 15	19	12	35	37
16	Responden 16	29	33,3	30	35
17	Responden 17	28	28,6	31	38
18	Responden 18	28	12	27	29
19	Responden 19	35	15,3	30	34
20	Responden 20	28	27,3	30	35
21	Responden 21	24	14,3	26	33
22	Responden 22	27	31	35	37
23	Responden 23	29	17,3	30	33

Berdasarkan data di atas kemudian dilakukan perhitungan statistik untuk mencari nilai rata – rata dan standar deviasi pada masing – masing variabel sebagai berikut :

Tabel 56
Hasil nilai rata – rata (*mean*) dan standar deviasi (*pretest* dan *posttest*)

Statistics					
		Pretest_X	Pretest_Y	Posttest_X	Posttest_Y
N	Valid	23	23	23	23
	Missing	0	0	0	0
Mean		28,0435	21,3609	30,2174	34,4783
Median		28,0000	20,6000	30,0000	34,0000
Mode		29,00	12,00	30,00	34,00
Std. Deviation		6,58150	7,40385	4,27420	2,92123
Range		23,00	21,30	18,00	11,00
Minimum		18,00	12,00	19,00	29,00
Maximum		41,00	33,30	37,00	40,00
Sum		645,00	491,30	695,00	793,00

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa variabel X (*pretest*) memiliki nilai rata - rata 28,0435 atau dibulatkan menjadi 28,04, nilai median 28,0000 atau 28 dan standar deviasi 6,58150 atau 6,58. Sedangkan pada variabel Y (*pretest*) memiliki nilai rata - rata 21,3609 atau 21,36, nilai median 20,6000 atau 20,60 dan standar deviasi 7,40385 atau 7,40. Untuk variabel X (*posttest*) memiliki nilai rata - rata 30,2174 atau 30,22, nilai median 30,0000 atau 30 dan standar deviasi 4,27420 atau 4,27. Sedangkan pada variabel Y (*posttest*) memiliki nilai rata - rata 34,4783 atau 34,48, nilai median 34,0000 atau 34 dan standar deviasi 2,92123 atau 2,92.

Setelah melakukan perhitungan nilai rata – rata (*mean*) dan standar deviasi langkah selanjutnya yaitu menentukan kelas – kelas interval. Penulis menentukan interval berdasarkan skor mentah kedalam standar tiga kategori yaitu rendah, sedang dan tinggi (Azwar, 2012). Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

Tabel 57
Rumus Perhitungan Interval 3 Kategori

Rendah	$X < M - 1SD$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Tinggi	$M + 1SD \leq X$

Pertama, untuk variabel *X pretest* (penggunaan *smartphone*) terdapat nilai rata-rata sebesar 28,04 dan standar deviasi sebesar 6,58. Kemudian diaplikasikan kedalam rumus untuk mendapatkan kategori kelas interval sebagai berikut :

Tabel 58
Rumus Perhitungan Interval 3 Kategori

Rendah	$X < M - 1SD$ $X < 28,04 - 6,58$ $X < 21,46$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$ $28,04 - 6,58 \leq X < 28,04 + 6,58$ $21,46 \leq X < 34,62$
Tinggi	$M + 1SD \leq X$ $28,04 + 6,58 \leq X$ $34,62 \leq X$

Tabel 59
Pembagian Interval Variabel *X Pretest*

No	Interval	Kategori
1	Lebih dari 34, 62	Tinggi
2	21,46 – 34, 62	Sedang
3	Kurang dari 21,46	Rendah

Berdasarkan data diatas diketahui bahwa nilai rata – rata (*mean*) variabel *X pretest* adalah 28,04 atau berada dalam interval sedang.

Kedua, untuk variabel *X posttest* (penggunaan *smartphone*) terdapat nilai rata-rata sebesar 21,36 dan standar deviasi sebesar 7,40. Kemudian diaplikasikan kedalam rumus untuk mendapatkan kategori kelas interval sebagai berikut :

Tabel 60
Rumus Perhitungan Interval 3 Kategori

Rendah	$X < M - 1SD$ $X < 21,36 - 7,40$ $X < 13,96$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$ $21,36 - 7,40 \leq X < 21,36 + 7,40$ $13,96 \leq X < 28,76$
Tinggi	$M + 1SD \leq X$ $21,36 + 7,40 \leq X$ $28,76 \leq X$

Tabel 61
Pembagian Interval Variabel X *Posttest*

No	Interval	Kategori
1	Lebih dari 28,76	Tinggi
2	13,96 – 28,76	Sedang
3	Kurang dari 13,96	Rendah

Berdasarkan data diatas diketahui bahwa nilai rata – rata (*mean*) variabel X *posttest* adalah 21,36 atau berada dalam interval sedang.

Ketiga, untuk variabel Y *pretest* (religiusitas) terdapat nilai rata-rata sebesar 30,22 dan standar deviasi sebesar 4,27. Kemudian diaplikasikan kedalam rumus untuk mendapatkan kategori kelas interval sebagai berikut:

Tabel 62
Rumus Perhitungan Interval 3 Kategori

Rendah	$X < M - 1SD$ $X < 30,22 - 4,27$ $X < 25,95$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$ $30,22 - 4,27 \leq X < 30,22 + 4,27$ $25,95 \leq X < 34,49$
Tinggi	$M + 1SD \leq X$ $30,22 + 4,27 \leq X$ $34,49 \leq X$

Tabel 63
Pembagian Interval Variabel X *Pretest*

No	Interval	Kategori
1	Lebih dari 34,49	Tinggi
2	25,95 – 34,49	Sedang
3	Kurang dari 25,95	Rendah

Berdasarkan data diatas diketahui bahwa nilai rata – rata (*mean*) variabel Y *pretest* adalah 30,22 atau berada dalam interval sedang.

Keempat, untuk variabel Y *posttest* (religiusitas) terdapat nilai rata-rata sebesar 34,48 dan standar deviasi sebesar 2,92. Kemudian diaplikasikan kedalam rumus untuk mendapatkan kategori kelas interval sebagai berikut :

Tabel 64
Rumus Perhitungan Interval 3 Kategori

Rendah	$X < M - 1SD$ $X < 34,48 - 2,92$ $X < 31,56$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$ $34,48 - 2,92 \leq X < 34,48 + 2,92$ $31,56 \leq X < 37,4$
Tinggi	$M + 1SD \leq X$ $34,48 + 2,92 \leq X$ $37,4 \leq X$

Tabel 65
Pembagian Interval Variabel X *Pretest*

No	Interval	Kategori
1	Lebih dari 37,4	Tinggi
2	31,56 – 37,4	Sedang
3	Kurang dari 31,56	Rendah

Berdasarkan data diatas diketahui bahwa nilai rata – rata (*mean*) variabel Y *posttest* adalah 34,48 atau berada dalam interval sedang.

C. Analisis Data

1. Analisis Peningkatan Religiusitas Remaja Karang Taruna

a) Uji Normalitas Gain

Pengujian *n-gain* adalah perhitungan statistik yang digunakan untuk menentukan selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dalam penelitian ini perhitungan *n-gain* bertujuan untuk mengetahui peningkatan religiusitas remaja karang taruna berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kuesioner. Untuk melakukan perhitungan *n-gain* rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$N - gain : \frac{(\text{nilai } posttest - \text{nilai } pretest)}{(\text{nilai maksimum} - \text{nilai } pretest)}$$

Nilai maksimum yang terdapat dalam skor pretest dan posttest adalah 41. Maka hasil nilai *n-gain* adalah sebagai berikut :

Tabel 66
Hasil nilai rata – rata (*mean*) dan standar deviasi (*pretest* dan *posttest*)

Peningkatan religiusitas variabel Y			
No Resp	Pretest	Posttest	N-Gain
1	19,6	34,0	0,67
2	14,0	34,0	0,74
3	15,3	34,0	0,73
4	12,0	32,0	0,69
5	23,6	34,0	0,60
6	12,0	36,0	0,83
7	24,3	31,0	0,40
8	32,0	37,0	0,56
9	31,3	40,0	0,90
10	27,0	37,0	0,71
11	20,6	29,0	0,41
12	21,6	31,0	0,48
13	29,3	39,0	0,83
14	17,6	34,0	0,70
15	12,0	37,0	0,86
16	33,3	35,0	0,22
17	28,6	38,0	0,76
18	12,0	29,0	0,59
19	15,3	34,0	0,73
20	27,3	35,0	0,56
21	14,3	33,0	0,70
22	31,0	37,0	0,60
23	17,3	33,0	0,66

b) Menentukan Kriteria N-Gain

Tabel 67
Pembagian Skor Gain

Nilai N – Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Berdasarkan perhitungan N-Gain diatas maka pengelompokkan nilai N-gain adalah sebagai berikut :

Tabel 68
Pembagian Skor Gain

Nilai N – Gain	Jumlah	Kategori
$g > 0,7$	9	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	13	Sedang
$g < 0,3$	1	Rendah

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa terdapat 9 responden yang termasuk dalam kategori tinggi, 13 responden termasuk dalam kategori sedang, dan 1 responden termasuk dalam kategori rendah.

2. Uji Prasyarat Analisis

Tahap selanjutnya yaitu pengujian syarat - syarat analisis untuk uji hipotesis. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji asumsi dasar untuk mengetahui kelayakkan data. Adapun uji prasyarat analisis yang dilakukan adalah uji normalitas dan uji linieritas.

a) Uji Normalitas Data

Uji normalitas data adalah pengujian data statistik untuk mengetahui apakah sebuah data bernilai normal atau tidak. Data dikatakan normal apabila memenuhi taraf signifikansi 0,05. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji statistik *one*

sample kolmogorov sminor test dengan bantuan spss versi 25. Berikut adalah hasil dari uji normalitas data

Tabel 69
Hasil Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
Unstandardized Residual		
N		23
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,66646882
Most Extreme Differences	Absolute	,118
	Positive	,118
	Negative	-,100
Test Statistic		,118
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0.20 atau lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Maka data tersebut bernilai normal.

b) Uji Lineraitas

Uji linearitas merupakan pengujian statistik yang bertujuan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Linear secara bahasa artinya garis lurus, dalam penelitian ini uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel X dan Y linear atau tidak. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas yaitu jika nilai *sig deviation from linearity* > 0,05 maka terdapat hubungan linear antara variabel X dan Y namun jika nilai *sig deviation from linearity* < 0,05 maka tidak terdapat hubungan linear antara variabel X dan Y. Uji linearitas dalam penelitian ini mengacu pada perhitungan statistik dalam tabel *anova* sebagai berikut :

Tabel 70
Hasil Uji Linearitas Data

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Variabel X Variabel Y	Between Groups	(Combined)	165,939	12	13,828	6,343	,003
		Linearity	126,643	1	126,643	58,093	,000
		Deviation from Linearity	39,297	11	3,572	1,639	,222
	Within Groups		21,800	10	2,180		
	Total		187,739	22			

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0.222 atau lebih besar dari standar taraf signifikansi 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa bentuk hubungan antara variabel X dan variabel Y bersifat linear.

3. Uji Hipotesis

Tahap selanjutnya yaitu menguji data untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara variabel X dan variabel Y menggunakan uji statistik regresi linear sederhana. Dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana mengacu pada dua hal yaitu :

- a) Membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05.
 - (1) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka variabel X berpengaruh terhadap variabel Y
 - (2) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y
- b) Membandingkan nilai t hitung dengan t tabel
 - (1) Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y
 - (2) Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y

Uji hipotesis regresi linear sederhana mengacu pada data *posttest* yang menghasilkan data sebagai berikut :

a) Uji Koefisien Korelasi

Tabel 71
Tabel Korelasi Variabel X dan Y

Correlations			
		Penggunaan <i>Smartphone</i> (X)	Religiusitas (Y)
Penggunaan Smartphone	Pearson Correlation	1.000	,821**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	23	23
Religiusitas	Pearson Correlation	,821**	1.000
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	23	23

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan perhitungan statistik uji korelasi di atas diketahui bahwa koefisien korelasi (r) untuk variabel X dan Y adalah 821 dan koefisien korelasi (r) tabel adalah 2.080. Artinya hipotesis diterima, karena $r_{xy} (0,821) > r \text{ tabel } (0,208)$ pada taraf signifikansi 5%.

b) Uji Signifikansi

Untuk menguji apakah penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah memiliki pengaruh yang signifikan atau tidak terhadap religiusitas remaja karang taruna langkah yang dilakukan adalah merumuskan hipotesis. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah terhadap religiusitas remaja karang taruna

H_a : Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah terhadap religiusitas remaja karang taruna.

Dasar pengambilan keputusan untuk pengujian hipotesis yaitu jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka hipotesis diterima artinya

variabel X berpengaruh terhadap variabel Y namun jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka hipotesis ditolak artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Tabel 72
Tabel Anova

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	126,643	1	126,643	43,529	,000 ^b
	Residual	61,097	21	2,909		
	Total	187,739	22			

a. Dependent Variable: Religiusitas

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Smartphone

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai F hitung = 43,529 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, artinya ada pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y yang berarti hipotesis diterima. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah memiliki pengaruh terhadap religiusitas remaja karang taruna.

c) Uji Koefisien Regresi

Uji koefisien regresi digunakan untuk mengetahui besaran pengaruh variabel X terhadap variabel Y sebagai berikut :

Tabel 73
Tabel Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,821 ^a	,675	,659	1,70569

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai korelasi (R) sebesar 0,821 dan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,675. Artinya pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah (variabel X) terhadap religiusitas remaja karang taruna (variabel Y) memiliki pengaruh sebesar 0,675 atau 67,5%.

d) Uji Regresi Linear Sederhana

Tabel 74
Tabel koefisien regresi

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	17,516	2,595		6,749	,000
	Penggunaan Smartphone	,561	,085	,821	6,598	,000

a. Dependent Variable: Religiusitas

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai *constant* (a) sebesar 17,516 dan nilai koefisien regresi (b) sebesar 0,561 atau variabel Y memiliki nilai konstan sebesar 17,516 dan variabel X memiliki nilai koefisien regresi sebesar 0,561. Artinya setiap penambahan 1% nilai penggunaan *smartphone* maka nilai religiusitasnya bertambah sebesar 0,561. Koefisien regresi tersebut bernilai positif sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif. Berikut adalah model persamaan regresi linear sederhana :

Tabel 75
Model Persamaan Regresi

$Y = a + bX$
$Y = 17,516 + 0,561X$

Langkah terakhir yaitu melakukan uji t dengan cara membandingkan t hitung dengan dengan t tabel. Jika t hitung > t

tabel 0,05 maka koefisien regresi signifikan, namun jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka koefisien regresi tidak signifikan. Berdasarkan tabel koefisien regresi di atas diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 6,598 sedangkan nilai t_{tabel} adalah sebagai berikut :

Tabel 76
Rumus t_{tabel}

$t_{\text{tabel}} =$	$(a/2 : n-2)$	Keterangan :
=	$0,05/2 : 23-2$	a = standar koefisien 0,05
=	$0,025 : 21$	n = jumlah responden
=	2,080	

Berdasarkan distribusi nilai t_{tabel} di atas diketahui bahwa nilai t_{tabel} sebesar 2,080. Maka $t_{\text{hitung}} 6,598 > t_{\text{tabel}} 2,080$ artinya koefisien regresi signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah memiliki pengaruh yang signifikan terhadap religiusitas remaja karang taruna Kelurahan Plombokan.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk mencari tahu adakah pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah terhadap religiusitas remaja karang taruna Kelurahan Plombokan masa bhakti 2019 – 2022. Sebelum melakukan pemilihan sampel terlebih dahulu dilakukan survei awal berupa wawancara non formal pada tanggal 27 Maret 2019 kepada pembina, ketua, dan pengurus karang taruna krida untuk menjelaskan maksud dan tujuan penelitian. Hasil yang didapat dari survei awal tersebut adalah rekomendasi 23 nama anggota karang taruna yang aktif menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online* secara intens. Langkah selanjutnya yaitu melakukan survei lanjutan berupa wawancara non formal pada tanggal 31 Maret 2019 kepada 23 anggota karang taruna sekaligus meminta persetujuan sebagai responden penelitian.

Tahap selanjutnya yaitu melakukan penelitian pada tanggal 15 November 2019 dengan cara membagi responden dalam dua kelas yaitu

kelas kontrol dan kelas eksperimen. Langkah pertama penulis membagikan kuesioner kepada kelas kontrol yaitu 23 responden yang tidak mendapat perlakuan apapun (*treatment*) tujuannya adalah mengetahui nilai murni dari responden. Nilai yang didapat dijadikan acuan sebagai tolak ukur perbedaan nilai antara *pretest* dan *posttest*. Tahap selanjutnya yaitu melakukan perlakuan (*treatment*) kepada 23 responden dengan cara memberikan tontonan video ceramah dari Gus Miftah dengan tema “Anak kurang ajar”. Penulis memberikan fasilitas *earphone* kepada setiap responden agar *treatment* berupa pesan - pesan yang disampaikan dalam ceramah tersebut dapat diterima responden dengan baik. Hasilnya 8 anggota karang taruna yang terdiri dari 3 laki – laki dan 5 perempuan menangis setelah menonton video tersebut.

Treatment berikutnya yaitu memberikan tontonan berupa video lantunan sholawat dari Guz Azmi yang berjudul “*Astaghfirullah*”. Hasilnya 2 orang perempuan menangis dan mayoritas responden ikut melantunkan sholawat pada bagian “*Astaghfirullah Robbal Baroya Astaghfirullah Minal Khotoya*”. *Treatment* terakhir yaitu meminta responden untuk membaca Al-Qur’ann juz ke 30 pada *smartphone* mereka masing – masing. Walaupun dengan terbata – bata namun 23 responden sanggup untuk membaca Al-Qur’an.

Tahap selanjutnya adalah pembagian kuesioner kepada kelas eksperimen yaitu 23 responden yang telah mendapat perlakuan (*treatment*). Tujuannya untuk mengetahui adakah perbedaan nilai awal (*pretest*) dan nilai akhir (*posttest*). Perbedaan atau selisih nilai antara *pretest* dan *posttest* dapat dilihat dalam tabel nilai N-Gain dimana terdapat 9 responden yang termasuk dalam kategori tinggi, 13 responden termasuk dalam kategori sedang dan 1 responden termasuk dalam kategori rendah. Sedangkan jika dilihat dari hasil kuesioner *posttest* variabel religiusitas yang memiliki lima indikator yaitu keyakinan, ibadah, ihsan, pengetahuan, dan konsekuensi tingkat religiusitas remaja karang taruna berada dalam kategori tinggi.

Tahap berikutnya adalah uji normalitas dan uji linearitas sebagai syarat awal sebelum melakukan uji hipotesis. Tujuannya untuk memastikan data yang diperoleh normal dan linear. Setelah dinyatakan normal dan linear kemudian dilakukan uji hipotesis dengan analisis regresi linear sederhana. Berdasarkan uji signifikansi diketahui bahwa nilai $F_{hitung} = 43,529$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, artinya ada pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y maka hipotesis diterima. Berdasarkan uji koefisien regresi diketahui bahwa nilai korelasi (R) sebesar 0,821 dan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,675. Artinya penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah (variabel X) terhadap religiusitas remaja karang taruna (variabel Y) memiliki pengaruh sebesar 0,675 atau 67,5%. Berdasarkan perhitungan statistik uji t diketahui bahwa distribusi nilai t hitung sebesar 6,598 dan nilai t tabel sebesar 2,080 maka $t_{hitung} 6,598 > t_{tabel} 2,080$ artinya koefisien regresi signifikan.

Berdasarkan analisis penelitian yang sudah dijelaskan di atas maka penulis dapat menyampaikan temuan hasil penelitian ini adalah 9 responden mengalami peningkatan religiusitas yang tinggi, 13 responden mengalami peningkatan religiusitas yang sedang, dan 1 responden mengalami peningkatan religiusitas yang rendah. Berdasarkan data, analisis, dan temuan penelitian di atas maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap religiusitas remaja karang taruna Kelurahan Plombokan masa bhakti 2019 – 2022.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada bagian akhir dari proses skripsi ini penulis akan menyampaikan kesimpulan yang mengacu pada temuan penelitian berupa data – data yang telah di analisis dan dibahas pada bab - bab sebelumnya tentang masalah penelitian. Berdasarkan uji signifikansi diketahui bahwa nilai $F_{hitung} = 43,529$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, artinya ada pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Koefisien korelasi (R) antara variabel X (penggunaan *smartphone*) dengan Variabel Y (religiusitas) sebesar 0,821 dan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,675. Artinya penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah terhadap religiusitas remaja karang taruna memiliki pengaruh sebesar 0,675 atau 67,5%. Berdasarkan perhitungan statistik uji t diketahui bahwa nilai $t_{hitung} 6,598 > t_{tabel} 2,080$ artinya koefisien regresi signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* sebagai media beribadah memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap religiusitas remaja karang taruna Kelurahan Plombokan.

B. Saran

1. Saran Kepada Remaja Karang Taruna Krida

Pada dasarnya teknologi adalah alat bantu untuk mempermudah setiap kegiatan manusia. Baik buruknya dampak yang dihasilkan tergantung penggunaannya. Saran penulis kepada remaja karang taruna krida Kelurahan Plombokan agar lebih bijak dalam menggunakan *smartphone*. Gunakan waktu dengan sebaik – baiknya, jangan melalaikan waktu sholat, waktu mengaji, waktu bermain dengan teman, dan dengan keluarga. Tingkatkan keaktifan dalam berorganisasi supaya terhindar dari pergaulan bebas para remaja.

2. Saran Kepada Orang tua

Saran penulis kepada orang tua agar tetap waspada terhadap tingkah laku anak yang mulai beranjak remaja ketika sudah kecanduan *smartphone*. Tetap dampingi ketika mereka bermain *smartphone*, arahkan dan nasehati dengan pemahaman yang mereka pahami. Beri pengertian tentang apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan ketika bermain *smartphone* supaya meminimalisir pengaruh negatif akibat penggunaan *smartphone*.

3. Saran Kepada Penelitian Selanjutnya

Penulis menyadari bahwa penelitian skripsi ini masih jauh dari sempurna. Penulis berharap skripsi ini dapat membuka jalan bagi peneliti – peneliti lain untuk menggali dan memperdalam lagi kajian tentang dampak penggunaan *smartphone* atau masalah sejenisnya. Penulis meyakini bahwa suatu masalah tidak akan habis bila sudah diteliti, tentu masih ada bagian – bagian lain yang masih bisa diteliti dengan sudut pandang yang berbeda. Saran penulis kepada peneliti selanjutnya agar melakukan eksperimen – eksperimen lainnya yang belum sempat penulis lakukan dalam penelitian ini.

C. Penutup

Syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatNya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulis sepenuhnya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu saran dan kritik yang membangun dari pembaca, sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditono, Siti Rahayu. 2006. *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Ahmad, Thib Raya. 2003. *Menyelami Seluk-Beluk Ibadah dalam Islam*. Jakarta: Prenada Media.
- Andriyana, Dwi. 2018. “*Pengaruh Menonton Film “?” (Tanda Tanya) Terhadap Sikap Toleransi Beragama Sma Negeri 5 Semarang*”.
- Arikunto, Suharsimi. 1992. *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. 2012. *Penyusunan Skala Psikologi edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- B. K, Williams dan S. C, Sawyer. 2011. *Using Information Technology: A Practical Introduction to Computers & Communications*. New York: McGraw-Hill.
- Batubara, Abdul Karim. 2011. “*Diktat Media Komunikasi*”.
- Choliq, Abdul. 2015. “*Dakwah Melalui Media Sosial Facebook*”. Jurnal Dakwah Tabligh, 16 (1), 2.
- Darmawan, Deni. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- David, 2017. “*Pengaruh Konten Vlog dalam Youtube terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi*”. Jurnal Acta Diurna, 6, 1.
- Departemen Agama RI. 2018. *Al-Qur'an dan terjemahan*. Bandung: CV Diponegoro.

- Departemen Pendidikan. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Fadly, Usman. 2016. "Efektivitas Penggunaan Media Online Sebagai Sarana Dakwah". *Jurnal Ekonomi dan Dakwah Islam (Al-Tsiqoh)*, 1 (1), 1-8.
- Fatmasari, Evi. 2018. "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Sikap Keberagaman Siswa Kelas XI MA Al-Badriyyah Candi Kec. Bandungan Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018".
- Firdaus, Bayu. 2015. "Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Jurusan Sosiologi Agama, Ushuludin dan Pemikiran Islam".
- Halim, Nurdin Abd. 2015. "Penggunaan Media Internet di Kalangan Remaja untuk Mengembangkan Pemahaman Keislaman". *Jurnal Risalah*, 26, 3.
- Haryati, Tutik Dwi. 2013. "Kematangan Emosi, Religiusitas, dan Perilaku Profesional Perawat di Rumah Sakit". *Jurnal Persona*, 2, 2.
- Indrawan, 2014. *Metodologi Penelitian*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Indriyani, Nurul. 2014. "Pengaruh Current Ratio, Total Asset Turnover Dan Debt Ratio Terhadap Return On Asset Pada Pt Kalbe Farma".
- Iqbal, Muh. 2014. "Penanggulangan Perilaku Menyimpang (Studi kasus SMA Negeri 1 Pomalaa Kab. Kaloka Sulawesi Tenggara". *Jurnal Lentera Pendidikan*, 17, 2.
- Irnando, Putra. 2017. "Pelaksanaan Pengawasan Karang Taruna Eka Satya Desa Marsawa Berdasarkan Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia Nomor : 23/Huk/2013 Tentang Pemberdayaan Karang Taruna Di Kabupaten Kuantan Singingi".

- Istiyanto, Bekti. 2016. *“Telepon Genggam dan Perubahan Sosial Studi Kasus Dampak Negatif Media Komunikasi dan Informasi Bagi Anak-Anak” Jurnal Komunikasi*, 1.
- Jannah, Miftahul. 2016. *“Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam” Jurnal Psikoislamedia*, 1, 1.
- Kasetyaningsih, Sufia Widi. 2015. *“Pengaruh Aplikasi Islami di Gadget Terhadap Sisi Religiousitas Mahasiswa” Jurnal ilmiah teknologi informasi dan komunikasi*, 9, 2.
- Khoiriyah, Siti. 2019. *“Dampak Game Onlineterhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan”*
- Khotimah, Nailul Khusnul. 2016. *“Upaya Orang Tua dalam Menanggulangi Perilaku Menyimpang remaja di Dusun Parseh Desa Serabi Barat Modung Bangkalan”*
- Kuncoro, Aryo. 2018. *“Pengaruh Terpaan Official Account Dakwah Islam di Line Terhadap Perilaku Keagamaan (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMM)”*.
- Kurniawan, Deny. 2008. *“Regresi Linier (Linier regression)”*.
- Lutfhi. 2011. *“Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi”*. *Journal Speed*, 3, 4.
- Lutfiansyah, Muhammad. 2016. *“Konstruksi Identitas Remaja Pada Media Sosial : Studi Di Desa Karangkedawang Sooko Mojokerto”*.
- Nasrudin. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan: buku ajar praktis cara membuat penelitian*. Bandung: PT Panca Terra Firma.
- Nazir, Moh. 2017. *Metode Penelitian*. Bogor Penerbit Ghalia Indonesia.
- Nurhadi, Zikri Fachrul. 2017. *Teori Komunikasi Kontemporer*. Depok: Penerbit Kencana.

- Oktarina, Yetty. Abdullah, Yudi. 2017. *Komunikasi dalam Perspektif Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Padmomartono, Sumardjono. 2014. *Konseling Remaja*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Payadnya. 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Sleman: Penerbit Deepublish.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Edisi ketiga.
- Putra, Mezisko Dwi. 2015 “*Hubungan Antara Penggunaan Smartphone Dengan Ketergantungan Berinteraksi Di Dunia Maya (Studi Pada Mahasiswa Pengguna Smartphone Jurusan Sosiologi Angkatan Tahun 2011-2014 FISIP Universitas Lampung)*”.
- Putro, Khamim Zarkasih. 2017. “*Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja*”. Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama, 17, 1.
- Rachmaniar. 2018. “*Perilaku Penggunaan Smartphone Dan Akses Pornografi Di Kalangan Remaja Perempuan*” Jurnal Komunikasi Global, 7, 1.
- Rakhmat, Jalaluddin. 1995. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Rofiah, Khusnianti. 2010. *Dakwah Jamaah Tabligh & Eksistensi di Mata Masyarakat*. Ponorogo: STAIN Ponorogo Press.
- Sanwar, Aminuddin. 2009. *Ilmu Dakwah Suatu Pengantar Studi*. Semarang: Penerbit Gunungjati Semarang.
- Sari, Dini Destina. 2016. “*Peranan Karang Taruna Dalam Meningkatkan Kepedulian Sosial Pemuda*”.
- Sarmanu, 2017. *Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Statistika* Surabaya: Airlangga University Press.

- Sepsita, Ayu. 2013. *“Pengaruh Pola Kampanye Terhadap Sikap Politik Masyarakat Desa Purworejo Kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran”*.
- Sidi, Gazalba. 1975. *Masjid Pusat Ibadah dan Kebudayaan Islam*. Jakarta: Pustaka Antara.
- Sinambela, Lijan Poltak. 2014. *Metodologi penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif SPSS*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Solimun, dkk. 2018 *“Metodologi Penelitian Kuantitatif Perspektif Sistem”* Malang : Universitas Brawijaya Press
- Sugiyono, 2001. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Susilana, Rudi. Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suwartono. 2014. *Dasar – Dasar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Thalib, Rahmat. 2016 *“Smartphone Sebagai Gaya Hidup Di Kalangan Mahasiswa Stikper Gunung Sari Jurusan Keperawatan Angkatan 2014”*.
- Wahyudi, Tri Setyo. 2017. *Statistika Ekonomi Konsep, Teori dan Penerapan*. Malang : Penerbit UB.

- Yuliana, Yeni. 2018. "*Pengaruh Gadget (Smartphone) Bagi Kehidupan Keagamaan Mahasiswa (Studi Kasus pada Sekolah Tinggi Manajemen*".
- Yuliawan, Seta. 2015. "*Keefektifan model project Based Learning berbantuan software multisim Pada peningkatan kompetensi perancangan Rangkaian Digital Dasar di Smk N 1 Sedayu*".
- Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Lampiran 1

Kuesioner sebelum diuji validitas dan reliabilitas

ISILAH BIODATA DI BAWAH INI DENGAN LENGKAP

Nama =
Jenis Kelamin =
Usia =
Alamat =

PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah setiap soal dengan seksama sebelum anda menjawabnya.
2. Jawablah pernyataan - pernyataan di bawah ini dengan jujur
3. Berilah tanda centang / *checklist* (✓) pada jawaban yang di anggap paling tepat.

Keterangan : S = Setuju
N = Netral
TS = Tidak Setuju

4. Seandainya ada pernyataan yang secara kenyataan anda belum mengalaminya, Anda dapat membayangkan bila suatu saat anda mengalaminya dan memperkirakan reaksi anda terhadap hal tersebut.
5. Kerahasiaan identitas dan jawaban anda akan kami jamin.
6. Kesungguhan dan kejujuran anda sangat menentukan kualitas hasil penelitian ini. Oleh karena itu kami ucapkan terimakasih

PERNYATAAN VARIABEL X (PENGUNAAN *SMARTPHONE*)

NO	PERNYATAAN	S	N	TS
Indikator aktivitas				
1	Sebagai generasi milenial saya memanfaatkan <i>smartphone</i> untuk media belajar			

2	Jika tidak membawa Al-Qur'an maka saya menggunakan <i>smartphone</i> untuk membaca Al-Qur'an digital			
3	Saya lebih tertarik menonton ceramah melalui video di <i>smartphone</i> daripada datang ke pengajian secara langsung			
4	Jika suasana hati sedang sedih saya menggunakan <i>smartphone</i> untuk mendengarkan sholawat nabi			
5	Saya lebih sering menggunakan <i>smartphone</i> untuk bermain <i>game online</i> daripada sarana untuk belajar			
Indikator durasi				
6	Ketika bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> sendirian saya menghabiskan waktu kurang dari satu jam			
7	Ketika sedang bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> bersama teman – teman saya dapat menghabiskan waktu lebih dari satu jam			
8	Jika baterai <i>smartphone</i> habis saya akan mengambil <i>charger</i> untuk melanjutkan permainan			
9	Saya sering bermain <i>smartphone</i> hingga mata saya terasa lelah			
10	Saya selalu bermain <i>game online</i> hingga <i>smartphone</i> saya terasa panas			
Indikator frekuensi				
11	Saya selalu bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> setiap hari			
12	Saya selalu memeriksa <i>smartphone</i> setiap 10 menit sekali			
13	Saya lebih sering bermain <i>game</i> di <i>smartphone</i> daripada <i>gadget</i> lainnya			

14	Saya selalu membawa <i>smartphone</i> ketika keluar rumah			
15	Saya selalu meluangkan waktu satu hari dalam seminggu untuk tidak membuka <i>smartphone</i> agar dapat berinteraksi dengan teman dan keluarga			

PERNYATAAN VARIABEL Y (RELIGIUSITAS)

NO	PERNYATAAN	S	N	TS
Indikator keyakinan (Teologi)				
1	Saya merasa khawatir jika menggunakan <i>smartphone</i> untuk melihat konten pornografi sebab saya merasa diawasi oleh malaikat			
2	Saya menggunakan <i>smartphone</i> dengan bijak sebab saya yakin apa yang saya lakukan akan dipertanggungjawabkan			
3	Saya takut riya (pamer) jika membaca Al-Qur'an digital di tempat umum			
Indikator beribadah (Spiritual)				
4	Mendengarkan murotal Al-Qur'an di <i>smartphone</i> membantu saya untuk menghafalkan Al-Qur'an			
5	Jika tidak membawa Al-Qur'an, saya menggunakan <i>smartphone</i> untuk membaca Al-Qur'an digital			
6	Ketika asyik bermain <i>game online</i> saya menjadi lupa waktu sholat			
Indikator ihsan				
7	Ketika sedang mendengarkan sholawat di <i>smartphone</i> saya merasa lebih dekat dengan Allah			
8	Ketika mendengarkan sholawat di <i>smartphone</i> hati saya menjadi tenang			

9	Ketika saya menggunakan <i>smartphone</i> untuk menonton video porno, saya merasa bersalah kepada Allah			
Indikator pengetahuan (Knowledge)				
10	Setelah mendengarkan ceramah atau kajian islam di <i>smartphone</i> pengetahuan saya tentang islam menjadi bertambah			
11	Al-Qur'an digital membantu saya memahami bacaan Al-Qu'an karena tersedia fitur – fitur tambahan seperti tajwid dan lain – lain			
12	Walaupun sudah mendengarkan ceramah / kajian islam di <i>smartphone</i> pengetahuan saya tidak bertambah			
Indikator konsekuensi				
13	Jika ada teman atau yayasan sosial yang membutuhkan penggalangan dana saya akan membantu dengan cara mempromosikan lewat sosial media di <i>smartphone</i>			
14	Jika teman saya mengajak sholat ketika saya sedang bermain <i>game online</i> saya akan tetap melanjutkan bermain <i>game online</i>			
15	Saya selalu memanfaatkan <i>smartphone</i> untuk bertukar kabar dengan teman sehingga tali silaturahmi dapat terjaga dengan baik			

Lampiran 2

Kuesioner *pretest* dan *posttest*

ISILAH BIODATA DI BAWAH INI DENGAN LENGKAP

Nama =
Jenis Kelamin =
Usia =
Alamat =

PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah setiap soal dengan seksama sebelum anda menjawabnya.
2. Jawablah pernyataan - pernyataan di bawah ini dengan jujur
3. Berilah tanda centang / *checklist* (✓) pada jawaban yang di anggap paling tepat.

Keterangan : S = Setuju
N = Netral
TS = Tidak Setuju

5. Seandainya ada pernyataan yang secara kenyataan anda belum mengalaminya, Anda dapat membayangkan bila suatu saat anda mengalaminya dan memperkirakan reaksi anda terhadap hal tersebut.
5. Kerahasiaan identitas dan jawaban anda akan kami jamin.
6. Kesungguhan dan kejujuran anda sangat menentukan kualitas hasil penelitian ini. Oleh karena itu kami ucapkan terimakasih.

PERNYATAAN VARIABEL X (PENGUNAAN *SMARTPHONE*)

NO	PERNYATAAN	S	N	TS
Indikator aktivitas				
1	Sebagai generasi milenial saya memanfaatkan <i>smartphone</i> untuk media belajar			

2	Jika tidak membawa Al-Qur'an maka saya menggunakan <i>smartphone</i> untuk membaca Al-Qur'an digital			
3	Jika suasana hati sedang sedih saya menggunakan <i>smartphone</i> untuk mendengarkan sholawat nabi			
4	Saya lebih sering menggunakan <i>smartphone</i> untuk bermain <i>game online</i> daripada sarana untuk belajar			
Indikator durasi				
5	Ketika bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> sendirian saya menghabiskan waktu kurang dari satu jam			
6	Ketika sedang bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> bersama teman – teman saya dapat menghabiskan waktu lebih dari satu jam			
7	Jika baterai <i>smartphone</i> habis saya akan mengambil <i>charger</i> untuk melanjutkan permainan			
8	Saya sering bermain <i>smartphone</i> hingga mata saya terasa lelah			
9	Saya selalu bermain <i>game online</i> hingga <i>smartphone</i> saya terasa panas			
Indikator frekuensi				
10	Saya selalu bermain <i>game online</i> di <i>smartphone</i> setiap hari			
11	Saya selalu memeriksa <i>smartphone</i> setiap 10 menit sekali			
12	Saya lebih sering bermain <i>game</i> di <i>smartphone</i> daripada <i>gadget</i> lainnya			
13	Saya selalu membawa <i>smartphone</i> ketika keluar rumah			
14	Saya selalu meluangkan waktu satu hari dalam			

	seminggu untuk tidak membuka <i>smartphone</i> agar dapat berinteraksi dengan teman dan keluarga			
--	--	--	--	--

PERNYATAAN VARIABEL Y (RELIGIUSITAS)

NO	PERNYATAAN	S	N	TS
Indikator keyakinan (Teologi)				
1	Saya merasa khawatir jika menggunakan <i>smartphone</i> untuk melihat konten pornografi sebab saya merasa diawasi oleh malaikat			
2	Saya menggunakan <i>smartphone</i> dengan bijak sebab saya yakin apa yang saya lakukan akan dipertanggungjawabkan			
3	Saya takut riya (pamer) jika membaca Al-Qur'an digital di tempat umum			
Indikator beribadah (Spiritual)				
4	Mendengarkan murotal Al-Qur'an di <i>smartphone</i> membantu saya untuk menghafalkan Al-Qur'an			
5	Jika tidak membawa Al-Qur'an, saya menggunakan <i>smartphone</i> untuk membaca Al-Qur'an digital			
6	Ketika asyik bermain <i>game online</i> saya menjadi lupa waktu sholat			
Indikator ihsan				
7	Ketika sedang mendengarkan sholawat di <i>smartphone</i> saya merasa lebih dekat dengan Allah			
8	Ketika mendengarkan sholawat di <i>smartphone</i> hati saya menjadi tenang			
9	Ketika saya menggunakan <i>smartphone</i> untuk menonton video porno, saya merasa bersalah kepada Allah			

Indikator pengetahuan (Knowledge)				
10	Setelah mendengarkan ceramah atau kajian islam di <i>smartphone</i> pengetahuan saya tetang islam menjadi bertambah			
11	Al-Qur'an digital membantu saya memahami bacaan Al-Qu'an karena tersedia fitur – fitur tambahan seperti tajwid dan lain – lain			
12	Walaupun sudah mendengarkan ceramah / kajian islam di <i>smartphone</i> pengetahuan saya tidak bertambah			
Indikator konsekuensi				
13	Jika teman saya mengajak sholat ketika saya sedang bermain <i>game online</i> saya akan tetap melanjutkan bermain <i>game online</i>			
14	Saya selalu memanfaatkan <i>smartphone</i> untuk bertukar kabar dengan teman sehingga tali silaturahmi dapat terjaga dengan baik			

TERIMAKASIH

Lampiran 4

Dokumentasi Penelitian





DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Enggar Erwanto Mertias

Tempat, Tanggal Lahir : Semarang, 20 Maret 1996

Alamat : Mustokoweni Tengah 6, RT 03 / RW 03
Kelurahan Plombokan Kecamatan Semarang Utara

Agama : Islam

No. HP : 0895361494943

Email : enggarervanto@gmail.com

Jenjang Pendidikan :

1. TK Tarbiyatul Athfal tahun 2001 – 2002
2. SD Islam Hasanuddin 1 tahun 2002 - 2008
3. SMP Islam Al – Kautsar Semarang tahun 2008 - 2011
4. SMK Negeri 8 Semarang tahun 2011 - 2014
5. UIN Walisongo Semarang tahun 2014 - 2020

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar – benarnya.

Semarang, 5 Maret 2020

Enggar Erwanto Mertias